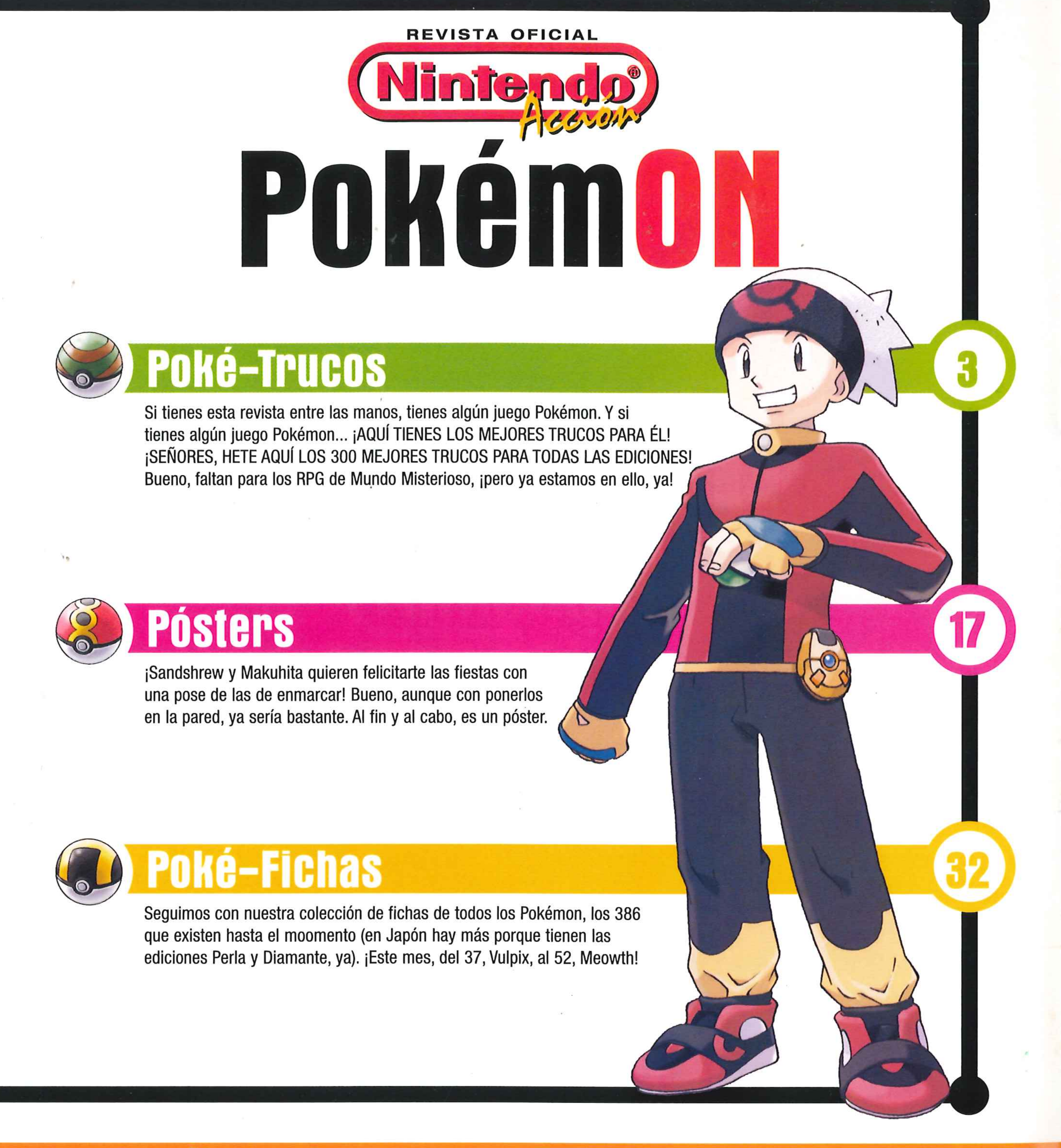

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA POKéMON
TM
POKé-FICHAS
¡16 nuevas fichas con todos los datos de los Pokémon!
Nº 77
Por los expertos de Nintendo Acción
¡ESPECIAL! 25 Páginas
LOS 300 MEJORES TRUCOS POKéMON
¡¡PARA TODAS LAS EDICIONES!!
¡Póster doble de Pokémon Esmeralda!

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez •**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz, Javier Miranda

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530

■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-36689-1992



LOS 300 MEJORES TRUCOS POKéMON

¡¡Para todas las ediciones!!

Hace poco hemos celebrado el aniversario de los 10 años de Pokémon con todos vosotros. ¡Menudo fiestón, ¿verdad?! Bueno, pues hemos pensado que, a lo mejor, hay por ahí algún despistadillo que ha cogido esto de Pokémon empezado y se ha perdido nuestra incesante oferta de trucos Pokémon. Así que... ¡aquí tenéis un resumen de los mejores! ¡300 trucazos para todas las ediciones del RPG, desde la Roja y Azul de Game Boy hasta la Esmeralda de GBA! ¿Cuál tienes tú? ¿Amarilla, Oro, Plata, Cristal, Rubí, Zafiro, Verde Hoja, Rojo Fuego? ¡Pues hay trucos para ella!

PARA ENTRENADORES ESTUDIOSOS

Bienvenidos a la sección de trucos donde, además de conseguir las ventajas más alucinantes posibles en un juego Pokémon, tendréis que poner en juego todo vuestro conocimiento Pokémon. ¡Que sí, que hay que currárselo!

Pokémon Oro Y Plata

El truco de la hora*





Si quieres **cambiar la hora de tu cartucho de Oro o Plata** (este truco no vale para Cristal), **coge una calculadora y un papel**. Ahora enciende tu Game Boy, pulsa Start y entra en la pantalla de estatus (la que pone tu nombre). Apunta tu nombre, tu número de ID y tu dinero. Enciende la calculadora y pon tu coco a trabajar:

1.- Tienes que **sumar las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras de tu nombre** y apuntar el número resultante (si el nombre tiene menos de cinco letras, entonces las suma tendrá menos cifras). Para convertir una letra en un número tienes que **hacerte una tabla** de la siguiente forma: la A es 128, la B es 129, ...y así sucesivamente, sumando uno y recordando que no hay ñ (ni ch, ni ll), hasta llegar a la Z que es 153. Para las minúsculas: la a es 160, la b es 161,... y así sucesivamente hasta llegar a la z que es 185.

Ejemplo: si tu nombre es Silver y como S=146, I=136, L=139, V=149, E=132 entonces debes sumar 146+136+139+149+132=702 (fíjate que no uso la R, solo se usan un máximo de cinco letras).

2. Divide tu número ID por 256 y súmale el resto de la división al cociente que obtengas. Si el número ID fuera mayor que 65535, primero deberías restarle 65535 y dividir el número resultante por 256. Apunta el resultado.

Ejemplo: si tu número ID es 16667, entonces al dividir 16667 por 256 el cociente es 65 y el resto 27. Resultado: 65+27=92.

3. Haz la misma operación para la cantidad de dinero que tengas. Es decir, divídelo por 256 y al cociente de la división súmale el resto. Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad quede inferior a 65535.

Ejemplo: mi dinero es 124355. Primero calculo 124355-65535=58820 y al dividir 58820 por 256 obtengo un cociente de 229 y un resto de 196. Resultado: 425.

Finalmente, **sumo los tres números obtenidos** 702+92+425= 1219. Como la clave tiene que ser de cinco cifras, **añade ceros a la izquierda hasta llegar a completar las cinco cifras**. ¡Eureka!. La clave es 01219. Ahora ya sabes para qué vale aprender Matemáticas. Solo queda encender la Game Boy, en la pantalla de Lugia o Ho-oh pulsar B+Select+Abajo e en la siguiente introducir la clave. Ahora el juego se reinicia y ya puedes poner la hora correcta.



Averigua si tus Pokémon tendrán un huevo*

Cuando dejas una pareja de Pokémon en la Guardería puedes salir al patio de la misma y hablar con ellos. En función de su afinidad obtendrás varias respuestas:

- **Está interesado por el otro Pokémon:** esto ocurre cuando los dos Pokémon son de la misma especie y tienen distinto ID. Para que dos Pokémon tengan distinto ID uno de ellos debes haberlo cambiado con un amigo y como premio a este esfuerzo tardarás menos tiempo en obtener un huevo de esta pareja.
- **Es agradable con el otro Pokémon:** obtendrás un huevo pero la mayoría de las veces tardarás más que en el caso anterior. Un caso típico en el que obtienes esta respuesta es cuando los dos Pokémon son de la misma especie pero tienen el mismo ID.
- **Muestra interés por el otro Pokémon:** en este caso también obtendrás un huevo pero tendrás que esperar bastante.
- **No está interesado en el otro Pokémon:** en este caso no obtendrás ningún huevo. Ocurre cuando los Pokémon son de especies incompatibles o aunque lo sean son del mismo sexo.
- **Está rebosante de energía:** cuando obtengas esta respuesta tampoco obtendrás un huevo aunque las especies sean compatibles.



(*) estos Trucos tambien valen para Pokémon Cristal

El Tiempo es Oro

En Pokémon Oro y Plata **el tiempo es vital**. Durante la semana, dependiendo del día, asistirás a diversos acontecimientos o encontrarás personajes que te echarán una mano en la aventura. Este es el **calendario de los acontecimientos más importantes** que se repiten todas las semanas:

LUNES

Luna aparece en la **Ruta 40**. Si hablas con ella **recibirás Pico afilado**, un objeto que aumenta el poder de los ataque de vuelo de los Pokémon que tengan este tipo de ataques.

En el Subterráneo que hay Ciudad trigal está abierta la tienda de gangas.

MARTES

Marta aparece en la **Ruta 29** este día de la semana después de que hayas ganado la Medalla Céfiro. Si hablas con ella **te entregará un Lazo rosa**, un objeto que fortalece los ataques Normales de los Pokémon. En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon. Es el mejor y el más caro.

En el Parque nacional hay Concurso de Captura de Bichos.

MIÉRCOLES

Miguel aparece cerca del **Lago de la furia**. Si hablas con él **recibirás un Cinturón negro**, un objeto que potencia los ataques de Lucha.

En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon. Es el más barato.



JUEVES

Josué aparece en la **Ruta 36**. Si hablas con él **recibirás una Piedra dura**, un objeto que debe utilizar un Pokémon con habilidades de tipo Roca para mejorar sus ataques.

En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon. Es el mejor y también el más caro.

En el Parque nacional hay Concurso de Captura de Bichos.

VIERNES

Vicki aparece en la **Ruta 32**. Si hablas con ella **recibirás una Flecha venenosa**, un objeto que debes dar a los Pokémon de tipo Veneno para mejorar los movimientos de tipo veneno.

En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon. Es el peluquero más barato.



SÁBADO

Sabino aparece en **Ciudad endrino**. Si hablas con él **recibirás Hechizo**, un objeto que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo Fantasma.

En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el mayor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.

En el Parque Nacional hay Concurso de Captura de Bichos.

DOMINGO

Domingo aparece en la **Ruta 37**. Si hablas con él **recibirás Imán**, un objeto que mejora los movimientos de los Pokémon de tipo Eléctrico.

En el Subterráneo que hay en Ciudad trigal aparece el menor de los dos hermanos que llevan la Peluquería Pokémon.

También encontraremos una anciana que lleva el herbolario.



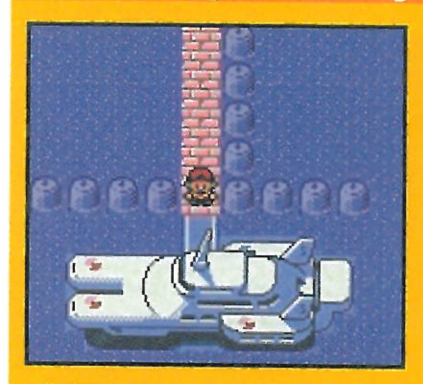
Los Bonguris de colores*

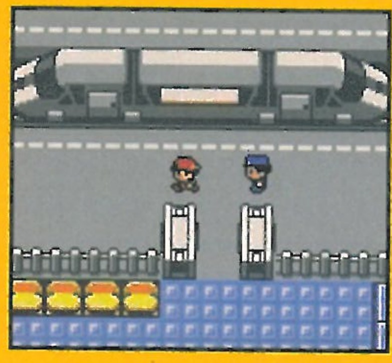
Además de las Bayas, **en los árboles también crecen los Bonguri**. Cuando encuentres uno, ve a casa de César y entrégaselo. Si vuelves al día siguiente, César te entregará una Ball especial, pero su tipo dependerá del color del Bonguri utilizado:

- **RAPID BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Blanco** y es adecuada para **capturar Pokémon veloces**.
- **NIVEL BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Rojo** y sirve para **capturar Pokémon de bajo nivel**.
- **CEBO BALL:** se fabrica con el **Bonguri Azul** y sirve para **capturar Pokémon pescados con caña**.
- **LUNA BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Amarillo** y es adecuada para capturar **Pokémon que evolucionan con la Piedra Lunar**.
- **AMIGO BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Verde** y sirve para **mejorar el estado de ánimo** del Pokémon capturado.
- **PESO BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Negro** y es útil para **capturar Pokémon pesados.** Por ejemplo un Snorlax que encontrarás en Kanto.
- **AMOR BALL:** Se fabrica con el **Bonguri Rosa** y es útil para **capturar a Pokémon del género opuesto** al que usamos.



Tickets para viajar*





En Pokémon Rojo y Azul podemos desplazarnos caminando, montando en bicicleta o usando a nuestros amigos los Pokémon para navegar por los mares y volar por los cielos. Sin embargo, en la aventura de Oro y Plata necesitas **desplazarte entre tu mundo de Johto y el mundo de Kanto** y para ello tienes unos medios de transportes estupendos que encima son ecológicos:

EL FERRY S.S. AQUA

Para utilizar este barco necesitas **un ticket que te entregará el Prof. Elm** cuando hayas vencido en la Liga Pokémon. Comunica Ciudad Olivo (de Johto) con Ciudad Carmín en Kanto. Su horario es el siguiente:

- De **Ciudad Olivo** sale los lunes y los viernes con destino a Cuidad Carmín (Kanto).

- De **Ciudad Carmín** sale los miércoles y los domingos con destino Ciudad Olivo (Johto).

La primera vez que subas al S.S. Aqua tendrás que resolver un pequeño problema antes de llegar a Ciudad Carmín. A partir de aquí, las siguientes veces que embarques debes ir a tu camarote, dormir en la cama y en cuanto despiertes habrás llegado a la ciudad de destino.

EL MAGNETOTRÉN.

S.S. Aqua es una magnífico medio de comunicación entre Johto y Kanto pero tiene el problema de estar **disponible sólo dos días por semana en Johto y dos en Kanto**. Por suerte existe el Magnetotrén que está disponible las 24 horas del día los siete días de la semana para llevarnos de Ciudad Trigal en Johto a Ciudad Azafrán en Kanto y viceversa.

Para poder utilizarlo será necesario reparar en Kanto la Central de energía y obtener un ticket para el Magnetotrén.

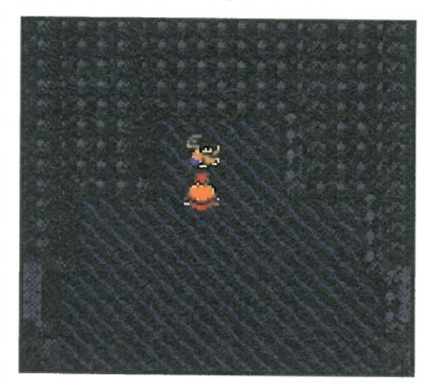
Aunque todo esto se explicará en próximas entregas, te diremos como pista que **el ticket se consigue en Ciudad Azafrán**.



Hazte con Lugia y Ho-oh

Lugia y Ho-oh son los **pájaros legendarios** que encontrarás en Pokémon Oro y Plata. Son difíciles de atrapar, por eso, lo más aconsejable es ir a por uno de ellos cuando recibas la Master Ball que te dará el Prof. Elm.

Aunque ambos Pokémon están en Oro y Plata, hay ciertas diferencias según la versión:



LUGIA.

Para capturar a Lugia necesitas un objeto llamado **Ala Plateada**. En Pokémon Oro obtendrás este objeto en Ciudad Plateada (Kanto) y en Pokémon Plata lo recibirás cuando liberes la Radio de Ciudad Trigal de la invasión del Team Rocket.

Para capturar a Lugia tendrás que viajar a las Islas Remolino y buscarlo en unos de los sótanos. Si juegas el Pokemon Oro lo encontrarás en el nivel 70 y si tienes la versión Plata tendrá nivel 40.



HO-OH.

Para capturar a Ho-oh necesitas un objeto llamado **Ala arcoiris**. En el Pokémon Oro recibirás este objeto cuando liberes la Radio de Ciudad Trigal de la invasión del Team Rocket y en el Pokémon Plata lo conseguirás en Ciudad Plateada (Kanto).

Para capturar a Ho-oh tendrás que ir a la **Torre Hojalata** (junto a Ciudad iris) y subir al tejado. En el Pokémon Oro lo encontrarás en el nivel 40 y en la versión Plata tendrá nivel 70.

(*) estos Trucos tambien valen para Pokémon Cristal

Pokémon Cristal

Hazte con los perros legendarios





En Pokémon Cristal a Suicune lo encontrarás en **Torre Hojalata** tras completar una serie de tareas. Sin embargo, Raikou y Entei son más difíciles de capturar dado que andarán libres por cualquiera de las rutas de Johto. Para hacerte con ellos lo primero que tienes que hacer es usar como jefe de tu equipo un Pokémon de nivel 40, rápido y que sepa algún movimiento para dormir al rival. Con una Pokémon así evitarás que Raikou o Entei huyan a las primeras de cambio y si además usas un **Máx. Repel**, cuando pasees por la hierba de una ruta solo aparecerán Pokémon de nivel 40 o superior. Dado que Entei y Raikou están en el nivel 40 y los Pokémon de las rutas de Johto nunca alcanzan este nivel, éstos serán los únicos Pokémon que saldrán a tu encuentro. El problema está en que la ruta por la que andan es aleatoria y cambia cada vez que entras o sales de una ciudad o de una ruta. De todas formas, si eres capaz de verlos una sola vez podrás usar la función **Área de la Pokégear** para consultar su posición.

El tutor de Movimientos

En el **Casino de Ciudad Trigal**, aparte de ganar grandes premios, verás una de las novedades más interesantes que aparecieron con Pokémon Cristal. Después de derrotar al Alto Mando, todos los miércoles y sábados, aparece en la puerta del Casino un señor que, a cambio de 4000 fichas, **enseñará a un montón de Pokémon los movimientos Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo.**



Pokémon Stadium 2

La Súper Copa es tuya

En la Súper Copa pueden **participar todos los Pokémon hasta nivel 100**, pero como los rivales usarán Pokémon de nivel 100 será mejor que los tuyos sean de mismo nivel. Ya sabes que si eres un buen entrenador Pokémon, **los Pokémon criados por ti siempre serán mejor que los de alquiler** porque su Defensa, Velocidad y Ataque serán superiores.

Los Pokémon legendarios son siempre una buena incorporación en cualquier equipo Pokémon por eso, si tienes la suerte de disponer de un Mewtwo propio de nivel 100, inclúyelo en tu equipo. Para mejorar tu equipo todavía más, puedes plantearte la incorporación de Lugia y a Ho-oh pero con ciertas condiciones:

1.- Es evidente que no todos los Lugia, ni todos los Ho-oh son iguales. Parte es cuestión de



suerte, pero **la parte más importante depende de cómo los críes** y de qué movimientos les enseñes.

2.- Cuando captures a Lugia y a Ho-oh, debes ir al Centro Comercial de Ciudad Trigal y darles Proteínas, Hierro, Calcio, Carburante y más PS hasta que no les haga ningún efecto.

A partir de ese momento los puedes entrenar hasta que alcancen el nivel 100.

3.- El resultado de hacer las cosas bien lo puedes ver en la imagen para el caso de Ho-oh. Aunque no es el mejor Ho-oh que puede existir, te aseguramos que no anda muy lejos.

4.- Procura que Lugia o Ho-oh **tengan el Velo Sagrado**. Con este movimiento **evitarás que tu equipo sufra confusión, parálisis, sueño,...**

5.- Los movimientos que un buen Lugia debería tener son **Recuperación, Aerochorro, Psíquico y Poder Pasado**. Para Ho-oh los movimientos ideales, para complementar a Lugia, serían **Fuegosagrado, Terremoto, Velo Sagrado y Recuperación**.

Un Abra alucinante

Si te entretienes en criar un Abra, puedes conseguir un Pokémon que derrotará de un solo golpe a casi todos los rivales de la Copa Fantasía. Para ello **lleva a la Guardería a un Kadabra macho que sepa Psíquico (nivel 38) y crúzalo con un Ditto**. El Abra que nacerá del huevo sabrá Psíquico porque los huevos heredan las MT que conozca el padre y Psíquico es la MT29.

Ahora observa los valores de Ataque, Defensa, At. Esp. , Def. Esp. y Velocidad. Las características que hacen de Abra un Pokémon a tener en cuenta, son sus **buenos valores de At. Esp., Def. Esp. y Velocidad**. Cuando tu Abra salga del huevo, observa sus características y compáralas con las de la imagen. Si no son parecidas, ve al Centro Comercial de Ciudad Trigal y aliméntale con Calcio y Carburante para intentar igualarlas.

Bien, ya tenemos un Abra con un poder de **Ataque Especial alucinante** (para un Pokémon de nivel 5) y con una **velocidad** que le permitirá ser el primero en golpear. Nuestro Abra sabe Psíquico, pero vamos a ir al Centro Comercial de Ciudad Trigal a comprar las MT 33 (Puño Hielo), 41 (Puño-Trueno) y 48 (Puño Fuego) para enseñárselas.

Bueno, ya tenemos un Pokémon de nivel 5 que conoce **tres ataques especiales potentes y precisos**. Además, la fuerza con la que lanzará estos ataques será terrible porque su At. Esp. es muy grande y encima casi siempre golpeará primero porque su velocidad es mayor que la de cualquiera. Ahora **equípale con una Baya Dorada**, incorpóralo en tu equipo y **úsalo sin miedo contra todo tipo Pokémon**, pero teniendo cuidado de usar el ataque más eficaz contra el oponente (o Psíquico en el caso de que ninguno de los ataques sea muy efectivo contra el rival).





El Regalo Misterioso

Si tienes un Transfer Pak con un cartucho de Pokémon Oro o Plata conectado al mando de la N64, entonces en Pokémon Stadium 2 aparecerá una chica que te dará un **Regalo Misterioso**. Solo te dará un regalo por día, así que no olvides pedírselo porque en ocasiones recibirás unos regalazos increíbles. **Si el regalo que recibes es un objeto, puedes recogerlo en el Laborarotio Pokémon**. Recuerda que para activar la opción Regalo Misterioso el prota de tu cartucho de Oro o Plata tiene hablar con una chica que hay en el Centro Comercial de Ciudad Trigal.



Combos para ganar



Cuando **combinamos ciertos ataques para que se complementen a la perfección tenemos lo que se llama una combo**. Si haces que tus Pokémon aprendan buenas combos, serás capaz de arrasar en las batallas de Stadium 2. Aquí tienes algunas, pero que sepas que existen muchas más:

Desarrollo+Gigadrenado

Con Desarrollo aumenta el Ataque Especial, haciendo que Gigadrenado sea más efectivo.

Tambor+Descanso+Ronquido
Tambor+Descanso+Sonámbulo

Tambor sube al máximo el poder de Ataque de un Pokémon, pero deja sus PS a la mitad. Utiliza Descanso para recuperar PS y golpea con Ronquido o Sonámbulo mientras tu Pokémon esté dormido.

Hipnosis+Come Sueños

Come Sueños será efectivo solo cuando el rival esté dormido, así que tendrás que usar Hipnosis primero y ponerlo a dormir.

Mal de Ojo+Tóxico+Protección

Con Mal de Ojo evitarás que el rival huya una vez que esté envenado con Tóxico. Además, si usas Protección, evitarás que te golpee, aunque no olvides que cuanto más veces uses este movimiento, más probable es que falle.

Danza Lluvia+Trueno

Si usas Danza Lluvia comenzará a llover y con ello aumentará el poder de los ataques de agua, pero también hará que el ataque Trueno nunca falle.

Día Soleado+Rayo Solar

Con Día Soleado saldrá el sol y eso permitirá que Rayo Solar no necesite un turno para cargarse.



Los secretos de Stadium 2

Cuando apruebes todas los exámenes de la **Academia Pokémon de Primo** las interrogaciones que aparecen en la información de la Biblioteca desaparecerán. Ahora podrás ver la información relacionada con Pokémon Oro y Plata.

Tras derrotar al Alto Mando en el Castillo de Líderes de Gimnasio te ofrecerán **la oportunidad de que los miembros de tu equipo Pokémon puedan aprender movimientos olvidados**. Para conseguir este regalo debes ir con tus propios Pokémon (no los registres).

Después de vencer al Rival **ganarás un Farfetch'd que sabe Relevo**. Si así lo deseas, podrás guardar este Pokémon en tu cartucho de Oro o Plata.

Después de ganar **en la Ronda 1** las Copas del Estadio o de completar el Castillo de Líderes de Gimnasio, **conseguirás la Game Boy Doduo**. Ahora podrás jugar al doble de velocidad tus cartuchos de las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Si haces lo mismo **en la Ronda 2 tendrás la Game Boy Doduo para las ediciones Oro y Plata**.



Cuando completes el Estadio y el Castillo de Líderes de Gimnasio en la Ronda 1, conseguirás la **Game Boy Dodrio para las ediciones Roja,Azul y Amarilla**. Si haces lo mismo en la Ronda 2 conseguirás la **Game Boy Dodrio para las ediciones Oro y Plata**.

Después de vencer al Rival en la Ronda 2 **ganarás un Gligar que sabe Terremoto**.

Pokémon Rubí y Zafiro

El Misterio de los tres Regis

Los Regi forman el trío de legendarios de Rubí y Zafiro. Para capturarlos tienes que hacer lo siguiente:

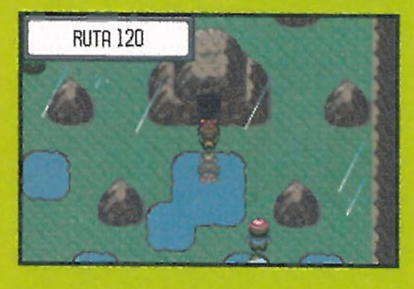
1.- Ve a la Ruta 134 y busca una zona en la que bucear.

2.- Busca en el fondo del mar la entrada a la Cámara Sellada, una gruta que tiene dos salas.

3.- En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la clave del código Braille. Toma nota y descífralo.

4.- La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: **"Cava ahora"**. Si usas Excavar sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.

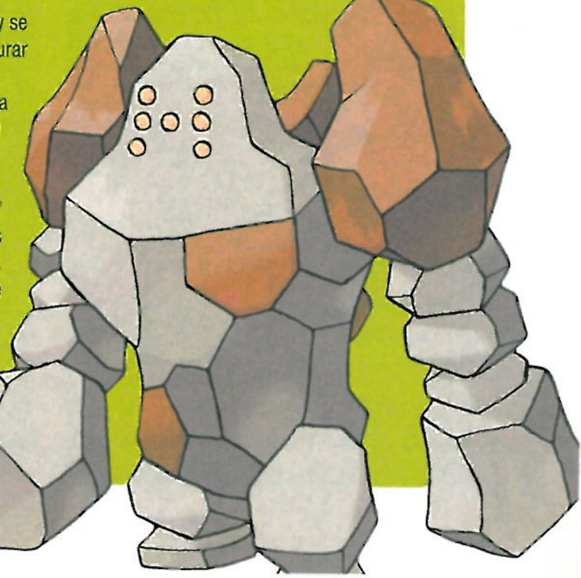
5.- En la segunda sala hay varias inscripciones, pero la más importante es la del fondo. Esta inscripción dice: **"Primero relicanth, al final wailord"** Ahora toca capturar a un Relicanth y a un Wailord. Para capturar a Relicanth tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126. Para conseguir a Wailord puedes pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Relicanth y en el último a Wailord. Ahora lee de nuevo la inscripción y se producirá un terremoto. Ya puedes ir a capturar a los tres Regi.



6.- Ahora ve a la Ruta 105 y haz Surf hasta una pequeña isla en la hay una cueva. Es la Cueva Insular, para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: **"Para y espera a que el tiempo pase dos veces"** Así que ya sabes, quédate quieto, espera dos minutos y verás como la pared se derrumba.

7.- En la Ruta 111 está el Desierto de Hoenn. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada Ruinas Desierto. En la primera sala dice: **"Derecha, derecha, abajo, abajo, usa fuerza"** Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. En ese momento se abrirá la sala de Regirock.

8.- El último legendario está en la Ruta 120, en una cueva llamada Tumba Antigua. Aquí la inscripción dice: **"Con ganas vuela al cielo en el centro"**. Es decir, colócate en el centro de la sala y usa Vuelo. Ahora podrás entrar en la sala de Registeel.



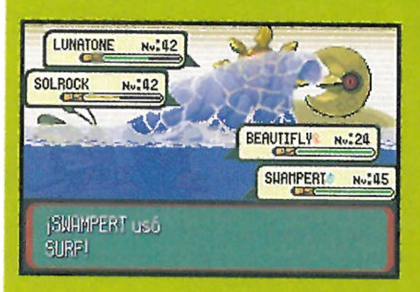
Capturando Pokémon



Para capturar Pokémon salvajes y hacerte con todos necesitas lanzarles las famosas **Balls**. Las hay de varios tipos y cuando las vayas consiguiendo verás que se van guardando en uno de los bolsillos de la Mochila. La mayoría de las Balls las puedes comprar en las tiendas de Hoenn, aunque a veces te las darán algunos personajes o las encontrarás por el suelo. **La Master Ball** (la Ball que nunca falla) también la podrás conseguir si juegas a la lotería de Ciudad Calagua.

BALL	DESCRIPCIÓN
Buceo Ball	Funciona mejor con los Pokémon del fondo del mar.
Súper Ball	Tiene un mejor índice de acierto que la Poké Ball.
Lujo Ball	Los Pokémon capturados con esta Ball serán más amistosos.
Master Ball	Siempre captura un Pokémon.
Nido Ball	Muy útil para capturar Pokémon de poco nivel.
Malla Ball	Muy adecuada para capturar Pokémon de tipo bicho y de tipo agua.
Poké Ball	La Ball más básica que usan los entrenadores para capturar Pokémon.
Honor Ball	Igual que la Poké Ball, pero con otro diseño.
Acopio Ball	Mejor contra tipos que ya han sido capturados.
Safari Ball	Se usa para capturar Pokémon en la Zona Safari.
Turno Ball	El índice de acierto se incrementará en cada turno.
Ultra Ball	Su índice de acierto es mejor que el de la Súper Ball.

Estrategias en batallas 2 vs 2





En las batallas 2 contra 2 que puedes disputar en Rubí y Zafiro, y en todos los juego que han venido después, **los ataques de los Pokémon pueden golpear a un rival o a los dos**. Conocer cuales son los mejores golpes que pueden alcanzar a los dos rivales a la vez te dará bastante ventaja sobre tu contrincante. Aquí tienes algunos de los movimientos más poderosos que te llevarán a la victoria en un combate 2 contra 2:

MOVIMIENTOS QUE ALCANZAN A DOS RIVALES		
NOMBRE	POTENCIA	TIPO
VENTISCA	120	Hielo
ESTALLIDO	150	Fuego
ONDA ÍGNEA	100	Fuego
VOZARRÓN	90	Normal
V. CORTANTE	80	Normal
SURF	95	Agua
SALPICAR	150	Agua

Consigue bayas increíbles



¿No sabes qué decirle a la mujer del Bayólogo para conseguir Bayas Raras? Pues aquí tienes algunas frases, aunque no olvides que algunas solo las podrás componer después de que te hayas convertido en el campeón de la Liga Pokémon o después de que te hayas encontrado con Latios o con Latios:

"Carismático Latios": Baya Rudion.
"Increíble Latias": Baya Sambia.
"Gran Combate": Baya Wikano.
"Desafío Concurso": Baya Plama.
"Súper Emocionante": Baya Andano.

Arte Pokémon



Cuando ganes cualquier concurso del nivel experto, **se te acercará un pintor para decirte que ha pintado un cuadro del Pokémon ganador**. Después de la charla, será él mismo el que lleve el cuadro al museo para que puedas admirarlo. Si después de ganar el concurso no ves al pintor, tendrás que volver a intentarlo porque lo que ocurre es que tu victoria no ha sido lo suficientemente espectacular. Para conseguir una victoria como es debido, tu Pokémon debe tener en los resultados finales un buen número de estrellas y un mínimo de cinco corazones. Esto significa que **tu Pokémon no solo tiene que tener un buen perfil, sino que también saber hacer una exhibición de movimientos como es debido**. Es posible ganar un concurso haciendo una exhibición de movimientos mediocre, pero si eso ocurre, no habrá cuadro.

Las máquinas ocultas

Una Máquina Oculta es un **movimiento que puede aprender un Pokémon** para ayudarte a hacer un montón de cosas durante la aventura. Aquí tienes para que sirve cada MOs, así como el lugar en el que las encontrarás.



MÁQUINA OCULTA	UTILIDAD	DONDE CONSEGUIRLA
Corte (MO 01)	Cuando consigas la Medalla Piedra, podrás usar la MO 01 para cortar pequeños árboles que interrumpan tu camino.	Ciudad Férrica
Vuelo (MO 02)	Con Vuelo y con la Medalla Pluma podrás viajar a toda velocidad entre las ciudades que hayas visitado.	Ruta 119
Surf (MO 03)	Después de que consigas la Medalla Equilibrio, podrás usar Surf para viajar sobre el agua.	Ciudad Petalia
Fuerza (MO 04)	Cuando consigas la Medalla Calor podrás usar Fuerza para mover las rocas que veas en el camino.	Túnel Fervergal
Destello (MO 05)	Con la Medalla Puño en tu poder podrás usar Destello para iluminar las cuevas.	Cueva Granito
Golpe Roca (MO 06)	Si tienes la Medalla Dinamo, podrás usar Golpe Roca para partir piedras.	Ciudad Malvalona
Cascada (MO 07)	Después de conseguir la Medalla Lluvia, podrás usar Cascada para remontar las cascadas.	Cueva Ancestral (Arrecípolis en Esmeralda)
Buceo (MO 08)	Si tienes la Medalla Mente, podrás usar Buceo para hacer exploraciones submarinas.	Ciudad Algaria

Hazte con Feebas



A Feebas puedes pescarlo en la **Ruta 119**, aunque para hacerlo tendrás que derrochar mucha paciencia. Lo primero que necesitas es una caña y un Pokémon que sepa Surf (tendrás que pescar mientras haces Surf). Ahora ten en cuenta que si dividimos la zona de pesca de la ruta en cuadrados por los que te puedes desplazar haciendo Surf, la ruta se compone de varios cientos de cuadrados. **Feebas puede ser capturado solo en seis** de ellos, pero cada vez que cambies la frase de moda en Pueblo Azuliza esos seis cuadrados cambiarán de posición. **Para encontrar a Feebas pesca en una zona siete u ocho veces** y si no lo encuentras, avanza a la siguiente. En definitiva, tienes que **barrer toda la zona de pesca** y cuando llegues a una zona en la que está Feebas no tendrás problemas porque la probabilidad de encontrarlo será altísima.

Los cambios de Keckleon

Kecleon es un curioso Pokémon de tipo Normal al que verás en la **Ruta 120** y en el acceso al gimnasio de Ciudad Arborada. **Su habilidad Cambio Color le permite cambiar su tipo al tipo del ataque que reciba**. Por ejemplo, si recibe un ataque de tipo Bicho, su tipo cambiará a Bicho. Gracias a esta habilidad, incorporar a Kecleon en un equipo Pokémon puede ser de gran ayuda en situaciones de emergencia. Si equipo es débil frente a algún tipo de ataque del rival, saca a Kecleon a luchar. La mayoría de las veces, los ataques que tienen el mismo tipo un Pokémon suelen poco efectivos.

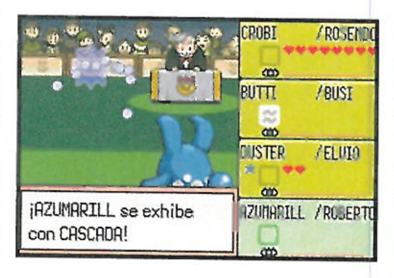


Trampa para legendarios



Sombra Trampa es una **habilidad que evita que el enemigo huya**. Si tienes un Pokémon con esta habilidad y montón de Ultraball, te resultará más fácil capturar a esos legendarios huidizos que salen en todas las ediciones. En Rubí, Zafiro y Esmeralda este truco puede servirte para capturar a Latios o Latias y en Rojo y Verde te ayudará a capturar a Entei, Raikou o Suicune.

Combos de concurso



En las rondas de los Concursos podrás ganar muchos puntos si utilizas combos. Es decir, si un determinado movimiento usado en una ronda, va seguido de otro en la siguiente ronda con el que forma una combo, conseguirás **puntos extras.** Estas son algunas de las combos que puedes utilizar:

PRIMER MOVIMIENTO	SEGUNDO MOVIMIENTO
Confusión	Premonición Kinético Psíquico Teletransp
Descanso	Sonámbulo Ronquido
Lanzarrocas	Avalancha Tumba Rocas
Maldición	Mismo Destino Rabia Mal de Ojo Rencor
Mofa	Contador Detección Manto Espejo
Picotazo	Pico Taladro Ataque Furia
Puño Fuego	Puño Hielo Puño Trueno
Surf	Buceo
Tambor	Descanso
Terremoto	Erupción Fisura

Licuabayas diferentes

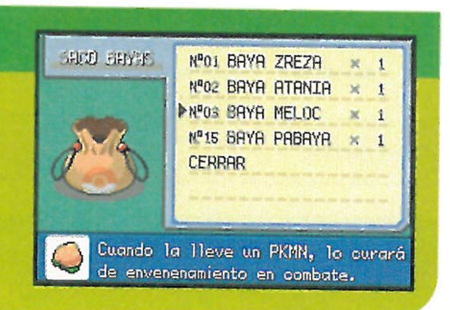


Por si te preguntas cuantas bayas existen en Hoenn, te diremos que hay un total **de 43 especies distintas**. Unas las encontrarás en árboles por rutas o ciudades y otras las recibirás de ciertos personajes. Todas las bayas **sirven para hacer PokéCubos**, aunque dependiendo del tipo de baya serán de diferentes sabores y colores. Sin embargo, el color y el sabor también pueden variar dependiendo de la Licuabaya que utilices. Por ejemplo, la Baya Meluce producirá un PokéCubo gris si usas la Licuabayas de Ciudad Portual y de color añil si utilizas la de Ciudad Calagua.

Equipa con bayas

Equipar con bayas a un Pokémon puede resultar muy útil durante un combate. Si la baya tiene alguna propiedad curativa, en cuanto el Pokémon vea que necesita utilizarla, lo hará. Entre **las bayas que más ayudan** durante un combate tenemos las siguientes:

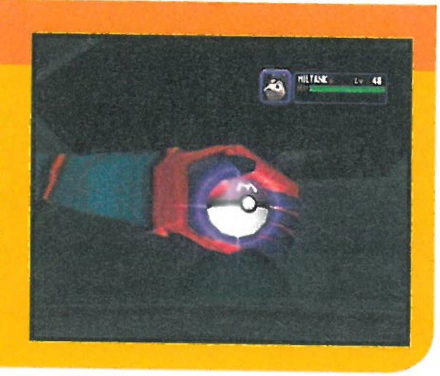
- **Baya Atania** cura el sueño.
- **Baya Cacquic** elimina la confusión.
- **Baya Meloc** cura el envenenamiento.
- **Baya Perasi** acaba con la congelación.
- **Baya Safre** cura las quemaduras.
- **Baya Zreza** cura por completo la parálisis.



Pokémon Colosseum

Otra Master Ball en Rubí y Zafiro

Cuando consigas la Master Ball en casa del abuelo Mauricio seguro que te preguntas: ¿con qué Pokémon debería usarla? La verdad es que **todos los Oscuros del Modo Historia los puedes arrebatar usando la Ultra Ball**, aunque si hay que elegir un lugar donde usarla, el mejor sitio sería con alguno de los Oscuros que verás en el coliseo de Torre Colosal. Sin embargo, lo más astuto que puedes hacer con la Master Ball es **equiparla en un Pokémon y enviarlo a Rubí y Zafiro (o a Roja y Verde)**. Recuerda que esto podrás hacerlo en el centro de intercambio del Centro Pokémon de Ciudad Oasis cuando derrotes al líder de la banda Cífer. De esta forma tan chula podrás tener otra Master Ball en tus ediciones de la GBA y **capturar a ese legendario que tanto se te resiste**.



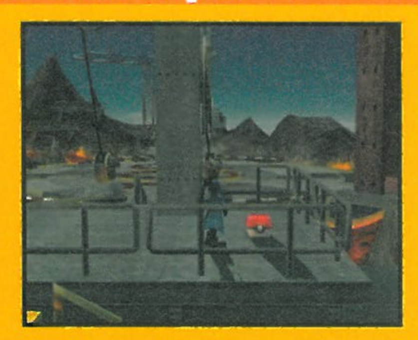
Fases de la purificación



Todos los Pokémon Oscuros pasan por **varias fases hasta que alcanzan la purificación total**. Fíjate que la barra de Impureza tiene cinco tramos:

- **Fase 1:** Quedan cuatro tramos de Impureza o menos. El Pokémon revelará uno de sus movimientos ocultos.
- **Fase 2:** Quedan tres tramos de Impureza o menos. El Pokémon revela su Naturaleza y empezará a ganar Puntos de Experiencia que recordará cuando sea completamente purificado.
- **Fase 3:** Quedan dos tramos de Impureza o menos. En esta fase el Pokémon revela un segundo movimiento.
- **Fase 4:** Quedan dos tramos de Impureza o menos. El Pokémon revela un tercer movimiento.
- **Fase 5:** No queda ni rastro de Impureza, pero hace falta ir al Pilar Legendario de Villa Ágata para tener la purificación total. El Pokémon olvidará el Ataque Oscuro y en su lugar recordará el último movimiento. Recordará los Puntos de Experiencia acumulados y ganará una cinta.

Las tres flautas del tiempo



Con una Flauta del Tiempo en tu poder puedes ir al Pilar Legendario de Villa Ágata e invocar a Celebi. Su poder es inmenso y será capaz de **purificar a cualquier Pokémon Oscuro**, aunque su barra de Impureza se encuentre a tope. Como ves, la Flauta del Tiempo es un objeto magnífico que te ahorrará un montón de tiempo en tu tarea de purificar a los Oscuros, aunque no debes olvidar es que solo puedes usarla una vez. En total hay tres Flautas del Tiempo que encontrarás en los siguientes lugares:

- **Primera Flauta del Tiempo:** La encontrarás en el **Monte de Batalla** y te la dará Dimas, aunque para que te la dé primero tendrás que zurrar al jefe Mol.
- **Segunda Flauta del Tiempo:** Está en **Básix, en una habitación secreta** a la que accederás usando Disco S en el Ovni. Hallarás este disco en el andén del metro, detrás de unas cajas.
- **Tercera Flauta del Tiempo:** Está en la plataforma número 100 del **Monte Batalla**, dentro de una Pokéball que hay antes de llegar al último entrenador.

Combos alucinantes

Si las combos resultan la mar de útiles en las batallas uno contra uno, en las batallas dos contra dos pueden resultar arrolladoras.

Este tipo de batallas te permite **ejecutar combos únicas y espectaculares**, sólo hay que echarle un poco de imaginación. Por ejemplo, **si tienes un Pokémon con la habilidad Agallas que conoce el movimiento Imagen, puedes convertirlo en una verdadera bestia** si le acompaña un Pokémon que conoce Tóxico. Así, si usamos Tóxico sobre nuestro propio Pokémon, haremos que gracias a Agallas su poder de ataque físico se multiplique por 1,5 (un Pokémon con Agallas sube su poder de ataque si sufre).



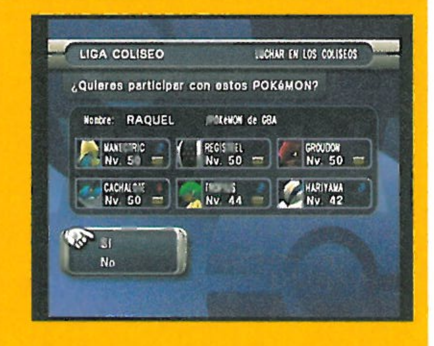
Encima, si nuestro Pokémon envenenado **usa Imagen** (MT42), **doblará la potencia de su ataque** debido a que este movimiento mejora cuando lo usa un Pokémon envenenado. ¿A que resulta ingenioso?

Registra al mejor equipo y consigue a Ho-oh

Para luchar, lo primero que tendrás que hacer es **registrar los Pokémon de tu equipo del Modo Historia de Pokémon Colosseum o de los juegos de Rubí y Zafiro**. En el momento que quieras cambiar tu equipo para adaptarlo a un nuevo reto, solo tendrás que volver a seleccionar la opción de Registrar Pokémon.

Aunque solo puedes registrar Pokémon del Modo Historia o de la GBA, puedes usar un pequeño truco para tener **un equipo formado por Pokémon de Colosseum y de Rubí o Zafiro**. Cuando venzas al Jefe Néfiro en Torre Colosal la máquina para transferir Pokémon entre Colosseum y Rubí o Zafiro entrará en funcionamiento. Con ella puedes transferir los Pokémon que más te gusten de tu cartucho Rubí o Zafiro al Modo Historia, salvar la partida y luego participar con los Pokémon de Colosseum en el Modo Combate.

Seguro que te preguntas: ¿Y para qué tanto follón? Pues **para conseguir a Ho-oh**, porque aparte de purificar a los 48 Pokémon del Modo Historia, necesitarás vencer en el Mt. Batalla, tanto en C. Individual como en C. Doble, pero usando únicamente Pokémon de Colosseum (y no de la GBA).



Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

Arreglando la máquina de redes

Hola majete, me encanta que te tomes con sentido del humor el que no te hayamos contestado hasta la sexta. De todas formas, disculpa la tardanza, ya sabes que no podemos daros cabida a todos los que escribís cada mes, pero tarde o temprano os tenemos en cuenta. Bien, lo primero que voy a hacer es contaros a todos donde está el Rubí que se necesita para arreglar la **Máquina de Redes** y a continuación te hablaré del **Zafiro**. El Rubí está en las profundidades de una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas. Cuando derrotes al Alto Mando y consigas la ampliación de la Pokédex, vuelve a Isla Prima, habla con Celio y dirígete al Monte Ascuas. En la ladera verás una cueva y delante de ella a dos miembros del Team Rocket. Derrótalos, entra en la cueva a por el Rubí y no olvides llevar contigo **un Pokémon que conozca Fuerza**. Una vez que entregues el Rubí a Celio podrás viajar al resto de las islas en busca del Zafiro. Para hacerlo no olvides seguir los pasos que doy a continuación:

Viaja a Isla Quarta y entra en la Cueva Glaciada. Busca la MO 07 o Cascada y **ayuda a Lorei** en su combate contra los malvados del Team Rocket.

Viaja a **Isla Inta** y ve hasta la puerta del



Almacén del Team Rocket. En ese momento tendrás una de las claves de la puerta, pero te faltará la otra.

Viaja a Isla Exta y acércate hasta la **Cueva Punteada**. Usa Corte para abrir la puerta de la cueva y entra. Cuando alcances el último sótano verás el Zafiro, pero un malvado científico del Team Rocket se lo llevará, aunque te dará la segunda de las claves para abrir la puerta del Almacén.

Vuelve a Isla Inta y entra en el Almacén. Dentro tendrás que **resolver un pequeño laberinto** para alcanzar una sala en la que está el científico que robó el Zafiro. Cuando le des una lección, te dará el Zafiro.

Vuelve a Isla Prima, **habla con Celio** y la Máquina de Redes quedará arreglada.



Las piedras de la evolución

Algunos Pokémon evolucionan utilizando unas piedras especiales que encontrarás durante la aventura (la mayoría en el Centro Comercial de Ciudad Azulona). Con la **Piedratrueno** lograrás que Pikachu evolucione a Raichu o Eevee en Jolteon. Con una **Piedra Agua**, podrás hacer que Poliwhirl evolucione a Poliwrath, Shellder a Cloyster, Staryu a Starmie o Eevee a Vaporeon. Usando la **Piedra Lunar** harás que Nidorina evolucione a Nidoqueen, Nidorino a Nidoking y Jigglypuff a Wigglytuff. Con la **Piedra Hoja** Gloom evolucionará a Vileplume, Weepinbell a Victreebel o Exeggcute a Exeggutor. Si lo que tienes en tu Mochila es una **Piedra Fuego**, entonces conseguirás que Vulpix evolucione a Ninetales, Growlithe en Arcanine e Eevee en Flareon. Con la **Piedra Solar** verás como Gloom evoluciona a Bellossom.



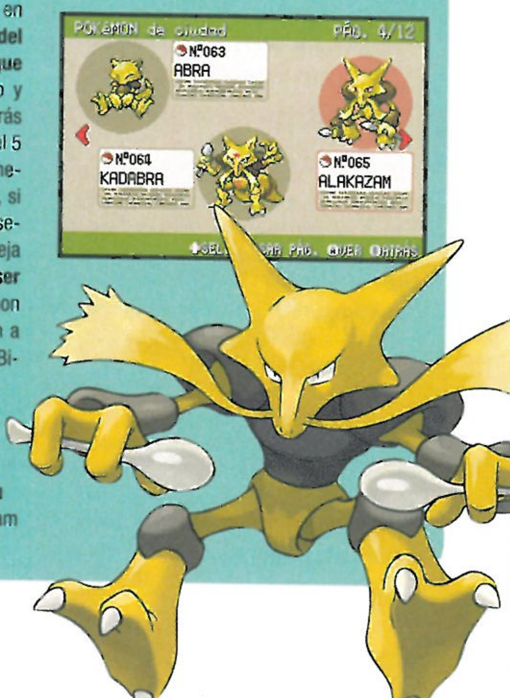
La Pokédex Nacional

Tras capturar a 60 Pokémon, llevar a Pedrita con su padre en Isla Secunda y hacerte el campeón de la Liga Pokémon, **el Profesor Oak actualizará tu Pokédex** para que puedas clasificar no solo a los Pokémon de Kanto, sino a todos los Pokémon que existen.

A partir de ese momento cuando consultes la Pokédex podrás **elegir entre la Pokédex de Kanto y la Pokédex Nacional**.

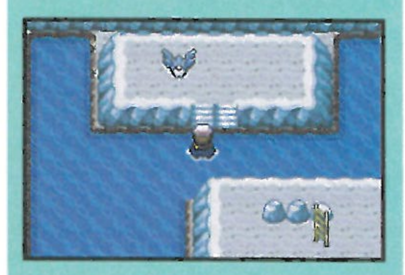
Grupos Huevo

Cuando dejes una pareja de Pokémon en la Guardería de Isla Quarta, **el contenido del Huevo lo determina la especie a la que pertenece la hembra**. Si dejas un macho y una hembra de la misma especie, obtendrás un Huevo del que saldrá un Pokémon de nivel 5 que será de la misma especie a la que perteneció la madre cuando era bebé. Por ejemplo, si dejas una pareja de Alakazam, el resultado será un Abra. Pero no es necesario que la pareja sea de la misma especie, **solo tienen que ser del mismo Grupo Huevo**. Todos los Pokémon (excepto los legendarios y Ditto) pertenecen a uno de los siguientes Grupos Huevo: Planta, Bicho, Volador, F. Humana, Mineral, Monstruo, Hada, Dragón, Amorfo, Género desconocido, Agua 1, Agua 2, Agua 3 y Campo. Para averiguar el Grupo Huevo de un Pokémon muchas veces es suficiente con **observar su aspecto**. Por ejemplo, si te fijas en Alakazam verás que pertenece al grupo F. Humana.



Los pájaros Legendarios

Si quieres hacer tres incorporaciones espectaculares en tu equipo de batalla, nada mejor que capturar a los **tres pájaros legendarios.** Presta atención y toma nota porque estos estupendos Pokémon pueden ayudarte a afrontar el reto de la Liga Pokémon.



ARTICUNO

Dicen que este legendario pájaro Pokémon se aparece a las personas que se han perdido en las montañas heladas. Su tipo es Hielo-Volador y lo encontrarás en **el nivel 50 en el interior de una caverna** helada que hay en las Islas Espuma (cerca de Isla Canela).



ZAPDOS

Cuentan que Zapdos aparece entre las nubes lanzando enormes rayos brillantes. Pertenece al tipo Eléctrico-Volador y lo encontrarás **en el nivel 50 en la Central de Energía** (necesitarás la MO Surf para llegar hasta allí).



MOLTRES

Lo encontrarás en **el nivel 50 en lo alto del MT. Ascuas**, un monte situado en Isla Prima.

Aprende Metrónomo

Antes de usar los servicios de un Tutor de Movimientos es bueno **conocer quien puede aprender el movimiento que enseñan**, así podrás elegir con más criterio el Pokémon que más te interese. Por ejemplo, en Isla Canela hay un Tutor que enseña Metrónomo. Entre los Pokémon que pueden aprender este movimiento tenemos a Clefairy, Clefable, Poliwhirl, Poliwrath, Abra, Kadabra, Alakazam, Machop, Machoke, Machamp, Geodude, Graveler, Golem, Gengar, Drowzee, Hypno, Hitmonlee, Hitmonchan, Chansey, Mr. Mime, Jynx, Snorlax, Mewtwo, Cleffa, Togepi y Togetic.



Ataques terroríficos



Si vas a ver a la mujer que vive en Cabo Extremo (Isla Secunda) y tu Pokémon de inicio es feliz y ha llegado a su última evolución, podrás mejorarlo con un ataque sorprendente. Si tienes a Blastoise, podrá aprender Hidrocañon, un ataque Agua con una potencia de 150, una precisión de 90, pero con la pega de que tras utilizarlo quedará inmovilizado durante un turno. Si llevas a Venusaur, aprenderá Planta Feroz, un movimiento de tipo Planta que también tiene una potencia de 150, una precisión de 90 y la misma pega que Hidrocañón. Y, si llevas a Charizard, aprenderá Anillo Igneo, un movimiento de Fuego con la misma potencia y precisión que los anteriores.

Explora la zona safari





La Zona Safari está llena de montones de objetos que deberías recoger. En primer lugar tenemos la **Piedra Hoja, un objeto que puedes usar para que evolucionen Pokémon** como Gloom y Weepinbell. Tenemos también la **MT 11 o Día Soleado**, un movimiento que multiplicará por 1,5 el poder de los ataques de fuego. Y por si estos objetos no te parecen suficiente, no te olvides de **Garra Rápida**. Un Pokémon equipado con este objeto aumenta mucho sus probabilidades de atacar el primero. De todas formas, a pesar de lo dicho lo más valioso de la Zona Safari son **sus raras especies Pokémon**. Entre esas especies están Chansey, Dratini, Venomoth y Kangaskhan, aunque normalmente **no serán fáciles de ver ni de capturar**.



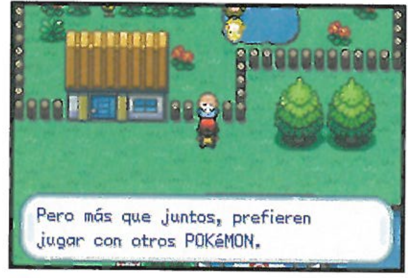
Todos los tutores de Rojo y Verde

A lo largo de tu aventura por Kanto y Archi7 encontrarás montones de **Tutores de Movimientos**. Para que no te pierdas buscándolos aquí tienes el movimiento que enseña cada uno y el lugar en el que los encontrarás:

- **MEGAPUÑO Y MEGAPATADA:** A la salida del Mt. Moon hay dos tutores. Uno enseña Megapuño y el otro Megapatada.
- **MOV. SÍSMICO:** El tutor que enseña este movimiento vive junto al Museo de la Ciencia en Ciudad Plateada.
- **AVALANCHA:** Lo encontrarás en el segundo sótano del Túnel Roca.
- **CONTADOR:** Con el movimiento puedes cambiar el curso de un combate. Para aprenderlo tendrás que ir al segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Azulona.
- **AMORTIGUADOR:** Para conseguir que enseñen Amortiguador a uno de tus Pokémon necesitarás hacer Surf en el pequeño lago que hay junto al Casino de Ciudad Azulona.
- **MIMÉTICO:** Para que te enseñen este ataque primero tendrás que comprar un Poké Muñeco en el Centro Comercial de Azulona. Luego, ve la casa de Copiona, al norte de Ciudad Azafrán, y dáselo para que un Pokémon aprenda Mimético.
- **ONDA TRUENO:** En el primer piso de Silph S.A. encontrarás una nena muy maja que enseña Onda Trueno, un movimiento que puede darte mucha ventaja en algunos combates al dejar paralizado al rival.
- **SUSTITUTO:** Ve a Ciudad Fucsia y habla con el hombre que está delante de la cerca en la que está Kangaskhan. Si lo deseas, enseñará Sustituto a uno de tus Pokémon.



- **COME SUEÑOS:** En Ciudad Verde, detrás de un arbusto que se puede cortar, un chavalote medio dormido enseña Come Sueños. Si combinas este ataque con otro que ponga a dormir al rival, serás imparable.
- **METRÓNOMO:** En el segundo despacho del Laboratorio Pokémon de Isla Canela uno de los miembros de tu equipo podrá aprender Metrónomo. Ten muy en cuenta este movimiento porque puede dar alguna que otra sorpresa al rival.
- **DOBLE-FILO:** Si eres capaz de atravesar la Calle Victoria, a la salida, y como recompensa a tu hazaña, un chavalín de pelo azul enseñará a un miembro de tu equipo el terrible ataque Doble Filo.
- **EXPLOSIÓN:** En la ladera del Monte Ascuas un montañero enseña Explosión. Aunque este es un movimiento que debilitará a tu Pokémon, si lo usas en el momento justo puedes cambiar el curso de una batalla.



Conoce la compatiblilidad de tus Pokémon

Cuando dejes una pareja de Pokémon en la Guardería de Isla Quarta, **el anciano que está en la cerca te ayudará a conocer su compatibilidad** y el tiempo (o mejor dicho número de pasos) que tendrás que esperar hasta que tengan un Huevo. Pues bien, según la frase que te diga tras dejar a tu pareja, sabrás que es lo que va a pasar. Estúdiate las frases que te puede decir este amable anciano:

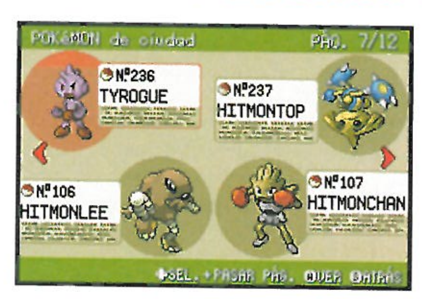
"... se llevan estupendamente". Significa que con pocos pasos que des conseguirás un Huevo.

"... se llevan bastante bien". Igual que en el caso anterior, pero te costará un poquito más.

"...no se quieren con locura". Obtendrás un Huevo, aunque tardarás.

"... prefieren jugar con otros Pokémon". La pareja es incompatible y nunca tendrá un Huevo.

Las evoluciones de Tyrogue



Tyrogue es un Pokémon de lucha que conseguirás en la Guardería **si cruzas un Hitmonchan, un Hitmonlee o un Hitmontop con Ditto**. Cuando alcanza el nivel 20, Tyrogue tiene varias evoluciones que dependen de los valores de Ataque y Defensa. Si eres astuto y modificas los valores de Ataque y Defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19, podrás controlar la evolución que deseas.

Para ello, tienes que **usar Proteínas o Hierro** (cómpralos en el Centro Comercial) y así conseguirás a:

- **Hitmonchan:** si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque.
- **Hitmonlee:** si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa.
- **Hitmontop:** si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.



Hazte con Mewtwo



En Ciudad Celeste verás la **Cueva Celeste**, a la que podrás llegar cuando uno de tus Pokémon sepa hacer Surf. Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, tengas la Pokédex Nacional y hayas arreglado la Máquina de Redes de Isla Prima podrás entrar a buscar a **Mewtwo**. Lo encontrarás en el **nivel 70** y podrás capturarlo usando la preciada Master Ball o lanzándole Ultraball.

POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA

MAKUHITA

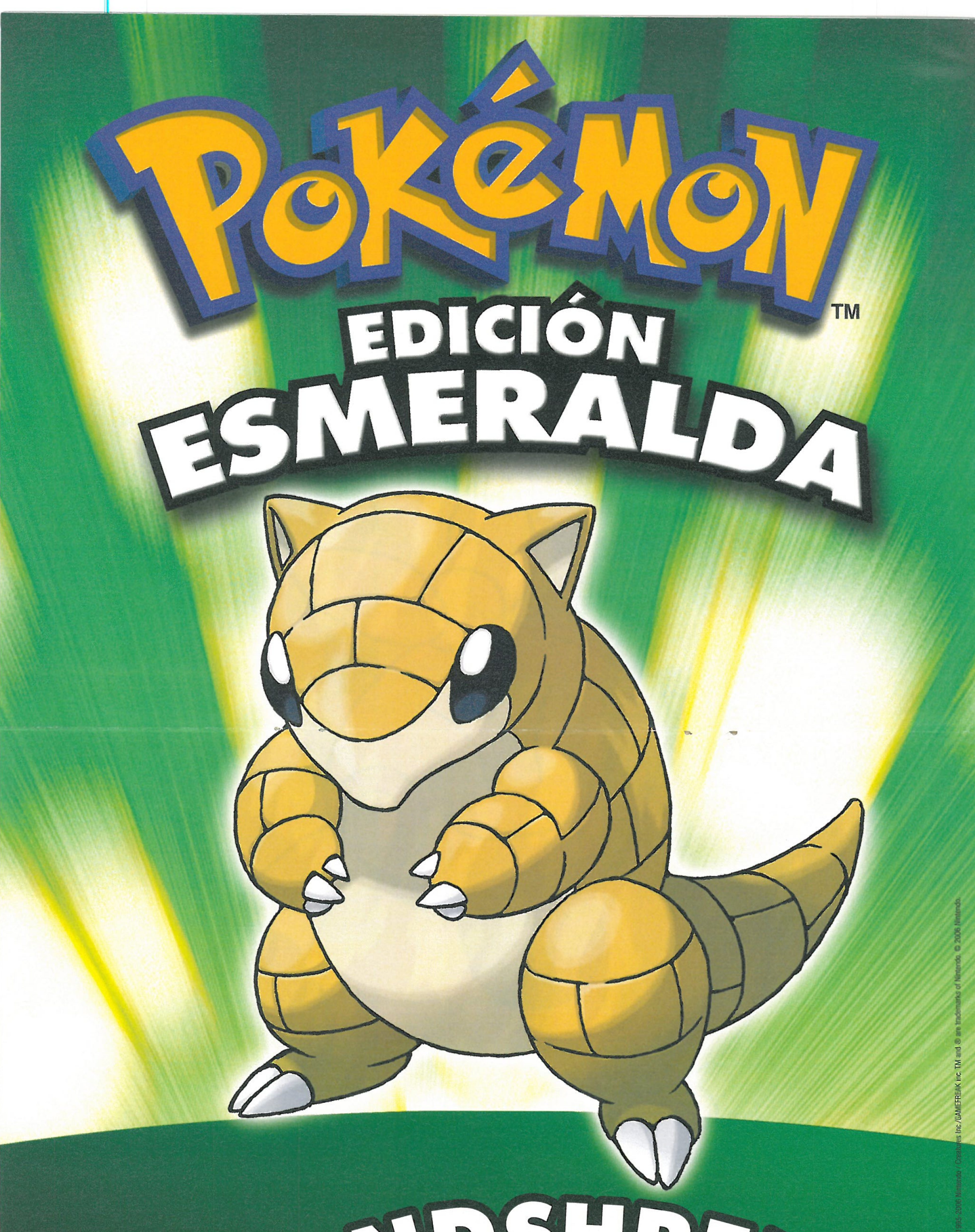
REVISTA OFICIAL



The Pokémon Company



pokemon.nintendo.es

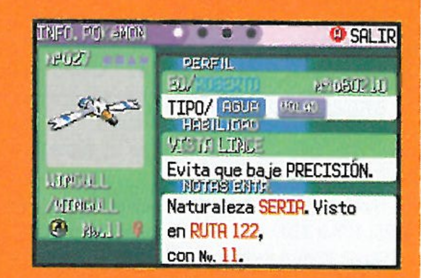

Pokémon™
EDICIÓN ESMERALDA
SANDSHREW
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Pokémon Esmeralda

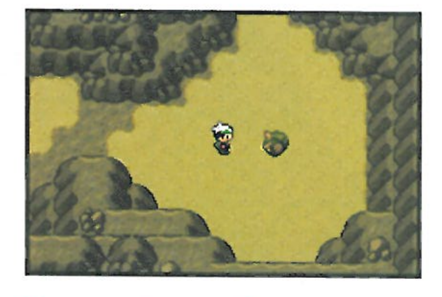
Utiliza la habilidad Pokémon

En Pokémon Esmeralda hay ciertas habilidades Pokémon que producen efectos especiales o alteran el tipo y el nivel de Pokémon salvajes que aparecen, siempre y cuando el Pokémon con dicha habilidad sea el primero de tu equipo. Fíjate y toma nota:

- **Intimidación y Vista Lince:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de poco nivel.
- **Entusiasmo y Espír. Vital:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de gran nivel.
- **Presión y Trampa Arena:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes.
- **Ventosas y Viscosidad:** Incrementa la probabilidad de pescar Pokémon salvajes.
- **Humo Blanco:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes.
- **Velo Arena:** Disminuye la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes durante una tormenta.
- **Elec.. Estática:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de tipo eléctrico.
- **Imán:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de tipo acero.



- **Sincronía:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de la misma naturaleza.
- **Ojocompuesto:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes que lleven objetos equipados.
- **Gran Encanto:** Incrementa la probabilidad de encontrar Pokémon salvajes de sexo opuesto.
- **Pararrayos:** Incrementa la probabilidad de que te llamen a la Pokénav.
- **Enjambre:** Incrementa la probabilidad de escuchar el grito de los Pokémon salvajes.



Los dos fósiles

Nada más salir del gimnasio de Pueblo Lavacalda el rival **te dará unas Gaf. Aislantes**. Con ellas pondrás adentrarte en el desierto de la Ruta 111 y llegar hasta la Torre Espejismo. Recuerda que **necesitas la Bici Carreras** para atravesar el suelo quebradizo del primer piso. Cuando llegues al tercer piso hallarás dos fósiles: el Fósil Raíz y el Fósil Garra. En cuanto elijas uno, todo se derrumbará y el segundo fósil acabará enterrado en la arena. Pues bien, cuando seas el campeón de la Liga Pokémon ve a la Ruta 114 y entra en la casa del Fosilmaníaco. Dentro encontrarás un túnel llamado Gruta Desértica y si lo exploras hasta el final, hallarás el fósil que te faltaba.



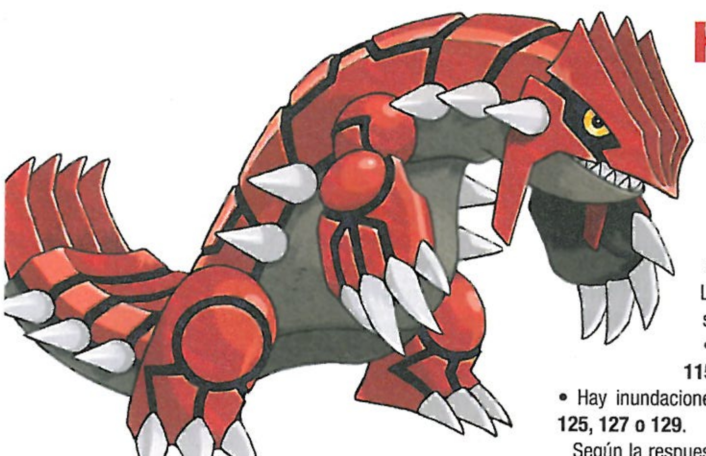
El mejor de Hoenn



Cuando hayas ganado la Liga Pokémon si quieres combatir contra el mejor entrenador de Hoenn, **date un garbeo por la Cascada Meteoro**. Te encontrarás con **tu viejo amigo Máximo**, pero antes de hablar con él piénsatelo dos veces porque tiene un equipo que quita el hipo. Está formado por un Skarmory de nivel 77, un Claydol de nivel 75, un Aggron de nivel 76, un Cradily de nivel 76, un Armaldo también de nivel 76 y un Metagross de nivel 78.

Latias o Latios

Cuando seas el campeón de la Liga Pokémon, volverás a casa y verás como papá te da un **Ticket Barco** para viajar en el S.S. Marea. Después, cuando vaya, **fíjate bien en las noticias de la tele**. Cuando mamá pregunte por el color del extraño Pokémon del que hablan, si respondes "rojo", harás que aparezca Latias, pero si dices que es "azul" quien aparecerá por las rutas de Hoenn será Latios.



Hazte con Groudon y Kyogre



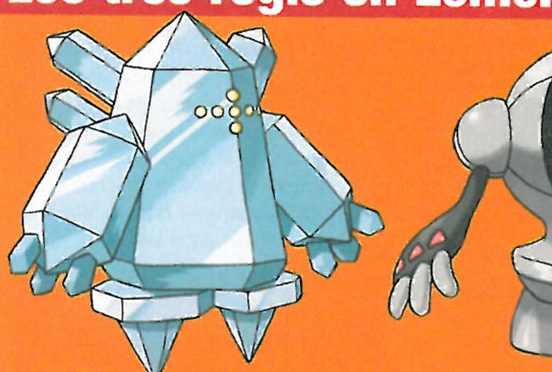
Cuando ganes la Liga Pokémon podrás ir al **primer piso del Instituto Meteorológico** y hablar con un científico que te dirá los lugares de Hoenn en los que hay sequía y otros en los que hay inundaciones. Las repuestas que te puede dar son las siguientes:

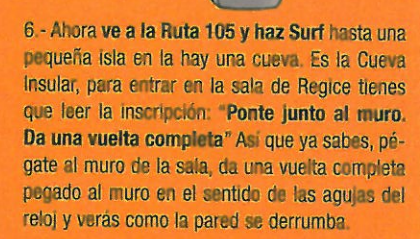
• Hay sequía en las **rutas 114, 115, 116 o 118**.

• Hay inundaciones en todas estas **rutas: 105, 125, 127 o 129**.

Según la respuesta que te dé, podrás encontrar la **Cueva Terrena**, el lugar en el que está Groudon o la **Cueva Marina**, la gruta en la que vive Kyogre. Una vez que encuentres a uno de los dos, vuelve a hablar con el científico y **te contará por donde anda el otro legendario.**

Los tres regis en Esmeralda





En Esmeralda los volvemos a encontrar a los Regis, pero **la forma de capturarlos ha variado** con respecto a Rubí y Zafiro. Esta vez los pasos que tienes que seguir son estos:

1.- Ve a la **Ruta 134** y busca una zona en la que bucear.

2.- Busca en el fondo **una roca con una inscripción en Braille**. Justo en ese punto sal a la superficie y verás que estás en la Cámara Sellada.

3.- En la primera sala encontrarás unas **piedras que te darán la clave del código Braille**. Toma nota y descífralo.

4.- La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: "**Cava ahora**". Si **usas Excavar** sobre la inscripción, abrirás la entrada a la siguiente sala. Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.

5.- En la segunda sala hay varias inscripciones, pero **la más importante es la del fondo**. Esta inscripción dice: "**Primero wailord, al final**



Relicanth" Ahora toca capturar un Relicanth y un Wailord. Para capturar a Relicanth tendrás que **bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126**. Para conseguir a Wailord puedes pescar un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40). Con Wailord y Relicanth en tu equipo vuelve a esta sala y coloca en el primer lugar a Wailord y en el último a Relicanth (fíjate que esto era al revés en Rubí y Zafiro). Ahora lee de nuevo la inscripción y se producirá un terremoto. Ya puedes ir a capturar a los tres Regi.

6.- Ahora **ve a la Ruta 105 y haz Surf** hasta una pequeña isla en la hay una cueva. Es la Cueva Insular, para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: "**Ponte junto al muro. Da una vuelta completa**" Así que ya sabes, pégate al muro de la sala, da una vuelta completa pegado al muro en el sentido de las agujas del reloj y verás como la pared se derrumba.

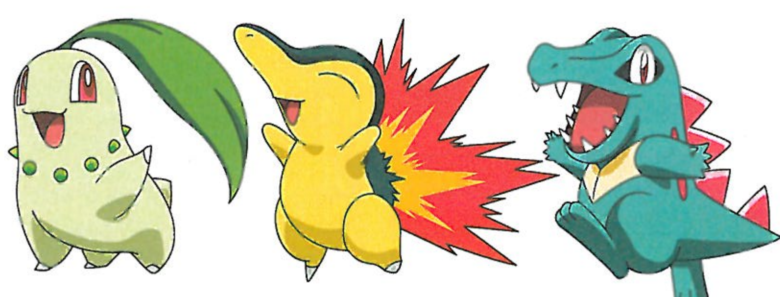
7.- En la **Ruta 111 está el Desierto de Hoenn**. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar hasta una cueva llamada Ruinas Desierto. En la primera sala dice: "**Izda., izda., Abajo, abajo. Entonces usa golpe roca**" Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la izquierda, dos hacia abajo y usa Golpe Roca. En ese momento se abrirá la sala de Regirock.

8.- El último legendario está en **la Ruta 120**, en una cueva llamada Tumba Antigua. Aquí la inscripción dice: "**Quien desee lo que nosotros. Que brille en el centro**". Es decir, colócate en el centro de la sala y usa Destello. Ahora podrás entrar en la sala de Registeel.

Piedraeterna y Guardería

En Cueva Granito tienes una **Piedraeterna**. Cuando necesites alguna más, recuerda que algunos Geodude y Graveler salvajes pueden llevarla equipada, aunque es raro. Si equipas a un Pokémon con este objeto, **evitarás que evolucione**. Pero en Pokémon Esmeralda la Piedraeterna también es muy útil en la Guardería. Si equipas a un Pokémon hembra (o a un Ditto) con este objeto, cuando tenga Huevo habrá muchas probabilidades de que el Pokémon bebé herede la naturaleza de la mamá.





Hazte con Cyndaquil, Totodile o Chikorita

Cuando completes la Pokédex de Hoenn, es decir cuando tengas a los 200 Pokémon que viven en esta región (no necesitas a Jirachi ni a Deoxys) **podrás conseguir un regalo** que merece la pena. En el momento que veas que tienes a los 200, **vuelve a Villa Raíz a visitar a Abedul** y tendrás la opción de hacerte con Cyndaquil, Totodile o Chikorita.



Ficha Oro



A medida que vayas completando ciertas tareas del juego **tu Ficha de entrenador irá cambiando de color**. Al principio tendrá color verde y luego, a medida que completes tareas, cambiará a color bronce, cobre, plata y finalmente oro. Fíjate que cada vez que la tarjeta cambia de color junto a tu nombre **aparecerá una estrella**. Las tareas que debes completar para conseguir una tarjeta de color oro son las siguientes:

- Convertirte en campeón de la Liga Pokémon.
- Completar la Pokédex de Hoenn.
- Ganar a 100 entrenadores en la Torre Batalla en Rubí y Zafiro y en Esmeralda obtener todos los símbolos de oro en el Frente de Batalla.
- Ganar una Cinta en todos los Concursos Pokémon del nivel experto.

Las tareas las podrás completar en cualquier orden, aunque debes tener en cuenta que **no podrás completar la Pokédex o entrar en la Torre Batalla hasta que no seas el campeón de la Liga Pokémon**.

Los símbolos del frente



En cada edificio del Frente Batalla se disputan diferentes modalidades de combates. Para combatir contra el AS de cada edificio tendrás que completar varias rondas de combates. Cuando ganes a un AS recibirás un símbolo que quedará grabado en tu Pase del Frente. Hay 14 símbolos, 7 de plata y 7 de oro. La primera vez que luches contra un AS recibirás un símbolo de plata, pero si sigues insistiendo lo verás aparecer por segunda vez para darte un símbolo de oro.

EDIFICIO Y AS	SÍMBOLO	RONDAS PARA EL SÍMBOLO PLATA	RONDAS PARA EL SÍMBOLO ORO
Torre Batalla: Destra	Símbolo de la Destreza	5	10
Cúpula Batalla: Tactio	Símbolo de la Táctica	5	10
Palacio Batalla: Aniceto	Símbolo del Ánimo	3	6
Dojo Batalla: Coro	Símbolo del Coraje	4	8
Fábrica Batalla: Sabino	Símbolo del Saber	3	6
Sierpe Batalla: Fortunia	Símbolo de la Fortuna	2	10
Pirámide Batalla: Valente	Símbolo de la Valentía	3	10

Objetos en Pokémon Salvajes

Muchos Pokémon en estado salvaje llevan **objetos muy preciados por la mayoría de los entrenadores.**

No es fácil que un Pokémon salvaje lleve un objeto, pero si conoces los objetos que puedes encontrar capturando Pokémon salvajes y la frecuencia con la puedes encontrarlo (R: Raro, MR: Muy Raro), todo te resultará más sencillo.



POKéMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR
ABRA	Cuchara Tor. (Mr)
ARON/LAIRON	Piedra Dura (Mr)
BAGON /HORSEA	Escama Dragón (Mr)
BANETTE	Hechizo (Mr)
CACNEA/ ROSELIA	Flecha Ven. (Mr)
CHINCHOU	P. Verde (Mr)
CLAMPERL	Parte Azul (Mr)
CORSOLA	Parte Roja (Mr)
DODUO/DODRIO	Pico Afilado (Mr)
DUSCLOPS/DUSKULL/SHUPPET	Hechizo
GEODUDE/GRAVELER	Piedra Eterna (Mr)
GIRAFARIG/KECLEON	Baya Caquic (Mr)
GRIMER	Pepita
GULPIN	Perla Grande (Mr)
HARIYAMA	Roca Del Rey (Mr)
KOFFING	Bola Humo (Mr)
LINOONE	Baya Aranja (R)/ Baya Zidra (Mr)
LOUDRED	Baya Atania (Mr)
LUNATONE	Piedra Lunar (Mr)
LUVDISC	Esc. Corazón (R)
MAGNEMITE/MAGNETON	Rev. Metálico (Mr)
NUMEL	Baya Safre (Mr)
PIKACHU	Baya Aranja (R)/ Bola Luminosa (Mr)
POOCHYENA	Baya Meloc (Mr)
RELICANTH	Parte Verde (Mr)
SANDSHREW	Garra Rápida (Mr)
SKITTY	Baya Zanama (Mr)

Explota tu Pokémon



En la edición Esmeralda, en Pueblo Oromar, hay un **Tutor de Movimientos que enseña el ataque Explosión** (en Rojo y Verde el tutor está en Monte Ascuas). **Explosión es un ataque de potencia increíble**, pero tiene el inconveniente de debilitar al Pokémon que lo utiliza. Si un Pokémon conoce Explosión, tiene pocos PS y la batalla se te ha complicado, hacer que tu Pokémon explote, aunque lo sacrifiques, puede cambiar el curso de la misma. Entre los Pokémon a los que los que un tutor puede enseñar Explosión tenemos a Geodude, Graveler, Golem, Grimer, Muk, Cloyster, Haunter, Gengar, Onix, Voltorb y Electrode



K.O. en un golpe

Los movimientos que vencen al rival de un solo golpe no son muy precisos, pero asustan. ¿A qué sí? Para que metas miedo a los entrenadores despistados aquí tienes algunos Pokémon que aprenden movimientos del KO:

FISURA: Camerupt nivel 55, Barboach nivel 41, Whiscash nivel 56 y Groudon nivel 60.

GUILLOTINA: Corphish nivel 44 y Crawdaunt nivel 52 en Rubí y Zafiro y nivel 56 en Esmeralda.

PERFORADOR: Goldeen nivel 43, Seaking nivel 49 y Rhyhorn nivel 38.

FRÍO POLAR: Glalie nivel 61.

PARA ENTRENADORES CON PRISAS

Hemos reunido a continuación un montón de trucos breves para entrenadores que necesitan hacerlo todo en el menor tiempo posible. Son triquiñuelas, pequeños consejillos y otras cosas que a buen seguro sabréis aprovechar.

POKéMON ROJO, AZUL Y AMARILLO



1 Si al principio eliges a **Bulbasaur, asegúrate que aprenda Látigo Cepa** antes de enfrentarte al líder de gimnasio Brock. ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!

2 Cuando derrotes a Misty en Ciudad Celeste recibirás la **MT11**, también conocida como **Rayo Burbuja**. Si elegiste a Squirtle, enséñale esta MT y lo harás más poderoso.

3 Cuando quieras capturar un **Pokémon salvaje lleva su barra de PS a zona roja y procura paralizarle o dormirle**. Así, las Poké Ball tendrán más probabilidades de acertar.

4 **Salva la partida siempre que vayas a empezar una batalla contra un líder**. Si no lo haces y pierdes, te quedarás sin la mitad del dinero.

5 Salva también antes de luchar con Pokémon raros, como Articuno, Moltres, Zapdos y Mewtwo. Si te los cargas, ¡nunca volverás a verlos!

6 Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. **En ocasiones, el juego no te dejará usar la opción Escapar** si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentras.

7 Sé un poco pillo. Si sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa antes del primer ataque del enemigo, **¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla**!

8 Si interrumpes la evolución de un Pokémon, manteniéndolo en su forma original, aprenderá habilidades más rápidamente que la versión evolucionada. Por ejemplo, **Squirtle aprenderá Hidro Bomba en el nivel 42**, mientras que su evolución, Wartortle, tendrá que esperar al nivel 47.

9 Los Pokémon **Graveler, Kadabra y Haunter** evolucionan cuando los cambias con un amigo en el Club del Cable.

10 La evolución tiene la ventaja de que hace a tu Pokémon más fuerte y te permite rellenar la Pokédex con una nueva especie.

11 Hay **24 Pokémon raros** que encontrarás a lo largo de la aventura. Busca a estas criaturas en mazmorras (Mewtwo y Aves Legendarias), en intercambios con ciertos personajes (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en áreas especiales como la Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros cuantos).

12 **Intercambiar Pokémon te ayudará a completar la Pokédex más fácilmente.** Además, los Pokémon que recibes ganan Puntos de Experiencia más rápidamente que los tuyos.





13 Si **un amiguete tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle un intercambio** sólo temporalmente. Aunque se lo devuelvas (de mala gana, claro) habrá quedado registrado en tu Pokédex.

14 En la **cuarta planta de Centro Comercial de Ciudad Azulona** venden unas piedras que hacen evolucionar a muchos Pokémon. Cómprate una **Piedra Trueno**, úsala en Pikachu y verás como evoluciona a Raichu.

15 **Si le das un Caramelo Raro a un Pokémon, subirá un nivel inmediatamente.** No es bueno abusar de los Caramelos Raros o harás que tus Pokémon sean unos flojuchos.

16 Después de conseguir el ticket del S.S. Anne de Bill, abandona la Casa del Mar y entra otra vez. Entonces **Bill te dará información útil acerca de un Pokémon súper raro llamado Eevee.**

17 No dejes el barco S.S. Anne sin llevarte la **MT08, el fuerte ataque Golpe Cuerpo.** Resulta que los Pokémon más



poderosos pueden usar este ataque para eliminar enemigos de un golpe. ¡Y a veces paraliza! Con las ventajas que conlleva esto para capturar a otros Pokémon.

18 Cuando estés en la azotea del Centro Comercial, asegúrate de hablar a la niña sedienta. **A cambio de Agua Fresca, te dará la MT 13** (Rayo Hielo); si le das Refresco, recibirás la MT 48 (Avalancha) y con Limonada conseguirás nada menos que la MT 49 (Triataque).

19 Con la **Poké Flauta podrás despertar a los Pokémon que encuentres dormidos**. Úsala cuando te topes con Snorlax.

20 **En la edición Amarilla, en la Ruta 19** (al sur de Ciudad Fucsia) hay una casa cerca de la orilla del mar. Si tienes un Pikachu que sepa Surf, el señor que vive dentro te dará la oportunidad de jugar en **un divertido mini juego en que podrás surfear con Pikachu**.

21 Cuando tengas en tu poder el **Scope Silph** podrás identificar y capturar Pokémon fantasmas.

22 **La Máster Ball tiene un 100 % de eficacia capturando Pokémon**, pero sólo hay una en todo el juego. Guárdala para capturar a Mewtwo o te verás en problemas.

23 ¿Quieres más dinero? Pues prueba a usar el **ataque Día de Pago**, porque te da monedas. Meowth lo tiene, pero también puedes buscar la MT16 en la Ruta 12.

24 Si has terminado el juego, **lucha una y otra vez contra el Alto Mando y sacarás más dinero** que en un fondo de inversión. Menuda hucha.

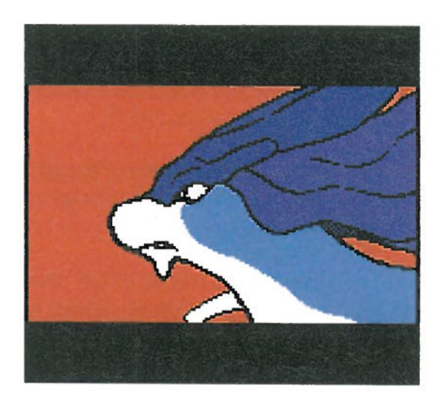


25 El **movimiento Espejo que presentan los Pokémon Pidgeot y Fearow mola mucho**. Úsalo si te enfrentas a un terrible Dragonite que ponga en práctica su impactante Híper Rayo. Porque con él, conseguirás golpearle con su propio ataque. Luego no digas que no te hemos avisado.

POKéMON ORO, PLATA Y CRISTAL

1 Un Pokémon brillante reluce de forma especial y además suele tener colores distintos del que es normal en su especie. **El Gyarados rojo que capturarás en el Lago de la Furia es uno de ellos.**

2 **Si dejas una pareja compatible en la Guardería, el juego contará el número de pasos que des.** Cuando llegues a un determinado número, el encargado de la Guardería aparecerá en el patio. El número de pasos que debes dar es aleatorio, aunque varía dentro de un rango que depende de la especie y afinidad de los Pokémon (a menor afinidad, darás más pasos).



3 Si quieres **obtener un Huevo de la Guardería mucho más rápido, usa la bici** para correr y verás cómo eclosiona mucho antes.

4 **El Pokémon que sale de un Huevo tiene nivel 5**. En la mayoría de los casos habrá la mitad de probabilidades de que sea macho y la mitad de que sea hembra.

5 Cuando no dispongas de una **pareja Pokémon Macho y Hembra de una especie que te mole, puedes intentar el cruce con Ditto**. El maravilloso Ditto (está en la Rutas 34 y 35) es capaz de cruzarse con casi todos los Pokémon.

6 Del cruce de una pareja de Pikachus obtendrás un Huevo del que saldrá Pichu. Tenlo en cuenta, es uno de los Pokémon más buscados.

7 Si entre varios Pokémon salvajes **eliges al que tiene mejores valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad** y lo entrenas bien, siempre conseguirás un Pokémon más fuerte y poderoso.

8 De una **pareja de Clefairy** obtendrás un Huevo del que saldrá **Cleffa**.

9 Si capturas y entrenas un Pokémon con poco nivel, siempre **conseguirás mejores resultados a medida que suba de nivel** que si capturas al mismo Pokémon en estado salvaje y con el mismo nivel.

10 El Carameloraro puede ayudar a un Pokémon a crecer más rápido, pero procura no darle más de 10 si quieres que sea fuerte de verdad. Para cualquier Pokémon lo mejor es el entrenamiento.

11 Si te gastas el dinero en el Centro Comercial y compras **Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS**, convertirás a tus Pokémon en auténticas máquinas de combate.



12 Consigue **Repartir Experiencia en Casa SR. Pokémon (Ruta 36)** cambiando el objeto que obtienes tras capturar al Gyarados rojo del LAGO DE LA FURIA. Con Rep. Exp. elevarás el nivel de un Pokémon sin necesidad de combatir

13 Al **abuelo de Bill** lo encontrarás en su casa de la Ruta 25. Si le enseñas un Lickitung, te dará una **PIEDRAETERNA**. Para conseguir más piedras enséñale a Oddish, Staryu, Growlithe en Pokémon Oro, a Vulpix en Plata y finalmente a Pichu.

14 Si intercambias a Haunter evolucionará a Gengar; si lo haces con Machoke, será Machamp.

15 **Las Bayas permiten que un Pokémon recupere PS** o que cure de ciertas dolencias como la parálisis. Si equipas a un Pokémon con una Baya, estate tranquilo porque la usará justo en el momento que la necesite

16 Para **conseguir a Golem tienes que intercambiar un Graveler,** y para hacerte con Alakazam lo tendrás que cambiar con Kadabra.

17 **Eevee evolucionará a Umbreon sólo cuando sea de noche y se sienta muy feliz.** Sin embargo, si es de día y es feliz, cuando suba de nivel la evolución será a Espeon.

18 Ciertos Pokémon evolucionan cuando se intercambian equipados con objetos especiales. Así, **Onix evoluciona a Steelix si lo intercambias equipado con Revestimiento Metálico.**



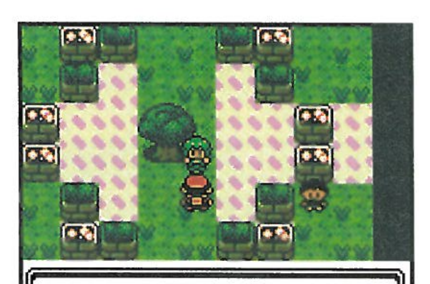
19 El **ataque Velocidad Extrema es un ataque de tipo normal muy poderoso** que siempre golpeará primero. Este ataque solo lo aprende **Arcanine cuando llega al nivel 50.**

20 Si haces que **Poliwhirl aprenda y use el movimiento Telépata y después Fisura**, tu rival quedará KO de un solo golpe.

21 ¿Quieres un **Chikorita con Poder Pasado**? **Cruza un Corsola macho que sepa Poder Pasado (Nv. 43) con un Totodile hembra.** El resultado será un Totodile con Poder Pasado que, si es macho, podrás cruzarlo con un Chikorita hembra para obtener el deseado Chikorita con Poder Pasado.

22 **Corta el pelo a tus Pokémon en el Subterráneo de Ciudad Trigal** y llévalos de vez en cuando a casa de la hermana de Gary entre las 3 y las 4 de la tarde para que los limpie. Hazlo y verás como aumenta su felicidad.

23 Cuando tengas un Pokémon con la **MT Golpe Cabeza**, podrás hacerte con los Pokémon que viven en los árboles. El Golpe Cabeza permite



sacudir los arbustos pequeños con lo que podrás **cazar a Pokémon como Aipom.**

24 Existen objetos con los que sólo pueden ir equipados ciertos Pokémon. Por ejemplo **Bolaluminosa dobla el poder de los ataques especiales, pero sólo si la lleva Pikachu.**

25 **Cuando un Pokémon suba de nivel, hazle combatir para que acumule Puntos de Exp.**, pero sin que llegue al siguiente nivel. Llévalo a un Centro Pokémon, déjalo en el PC DE BILL y cuando lo saques, fruto del descanso, sus características pueden haber mejorado.

26 Si quieres tener muchas posibilidades de conseguir alguno de los **tres premios del Concurso Captura de Bichos**, debes buscar y capturar a un Scyther o a un Pinsir de nivel 14 o superior.

27 Si no quieres que un Pokémon se sienta infeliz, procura que no caiga debilitado en una batalla o **que no coma cosas amargas** (como las hierbas medicinales que venden en Ciudad Trigal).

28 **Para conseguir el Diploma que dan los muchachos de Game Freak en Ciudad Azulona** y demostrar que eres un maestro, tienes que capturar a los 250 Pokémon (el 251, Celebi, no es necesario).

POKéMON STADIUM 2

1 Si **completas todas las copas del Modo Estadio y el Castillo de los líderes de gimnasio,** aparecerá el rival. Una vez que venzas al rival, podrás jugar la Ronda 2.

2 En la Ronda 2 podrás **elegir a Celebi como Pokémon de alquiler para la Súper Copa.**

3 **Gana todas las copas del Modo Estadio en el nivel R1** y verás una pantalla de título alternativa. Haz lo mismo en el nivel R2 y verás otra.

4 Activa el **nivel de dificultad Hiper en los minijuegos** ganando el campeonato de los minijuegos con 7 monedas en el nivel difícil.





5 Con **Manto Espejo, un Pokémon devuelve el doble del daño que haya recibido** mediante un ataque especial. Por eso, con este ataque un humilde Pokémon como Corsola o Wobbuffet es capaz de tumbar hasta al mismísimo Mewtwo del entrenador rival.

6 Si tienes a Hitmontop, tendrás la oportunidad de ver lo alucinante que es el **movimiento Contador**. Cuando alguien golpee a tu Hitmontop con un ataque físico, basta usar Contador para que le devuelvas el doble del daño que te hayan hecho.

7 A los ataques de tipo Normal, Lucha, Veneno, Tierra, Volador, Bicho, Roca, Fantasma y Acero se les llama también **ataques Físicos**. Los de Fuego, Agua, Eléctrico, Planta, Hielo, Dragón y Siniestro son conocidos como **ataques especiales**.

8 **El equipo del rival en la Ronda 1 lo forman Mewtwo, Ho-oh y Lugia.** Véncele usando en el tuyo a Corsola, Umbreon contra Mewtwo; a Wobbuffet y Aerodactyl contra Ho-oh y a Articuno y Magneton contra Lugia.



9 **En la Ronda 2**, el rival también usará a Lugia, Ho-oh y Mewtwo, pero sus **ataques serán distintos**. En esta ocasión usa a Hitmontop y Zapdos contra Lugia; a Wobbuffet y Aerodactyl contra Ho-oh y a Corsola y Voltorb contra Mewtwo.

10 Usa el Transfer Pak del juego y podrás pasar **información de un cartucho Pokémon de Game Boy al cartucho de Pokémon Stadium 2**. No olvides que Stadium 2 es compatible con las siguientes ediciones Pokémon: Roja, Azul, Amarilla, Oro, Plata y Cristal.

POKéMON RUBÍ, ZAFIRO Y ESMERALDA

1 ¿No entiendes lo que es un PokéCubo? ¿Te preguntas qué es eso de la masa? Pues si quieres obtener respuestas y saber **qué PokéCubos son los más efectivos para alimentar a tus Pokémon**, ve a Ciudad Calagua y habla con la Maestra de los Pokécubos



2 La bayas que se plantan en suelo fértil crecen más rápido si las riegas con el **Cubo Wailmer**.

3 Muchos Pokémon en estado salvaje llevan objetos muy preciados por la mayoría de los entrenadores. Por ejemplo, puedes **encontrar a Doduo o a Dodrio equipados con Pico Afilado**.

4 Si tienes Pokémon Zafiro o Esmeralda y quieres **capturar a Kyogre sin gastar tu Máster Ball**, ve antes a Ciudad Algaria y compra en la tienda unas cuantas **Buceo Ball**. Este tipo de Ball funciona muy bien con los Pokémon del fondo del mar y Kyogre es uno de ellos.

5 Uno de los mejores objetos que puede llevar un Pokémon durante la batalla es la CAMP. Concha. Si un Pokémon la lleva equipada, cada vez que golpee al rival recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño que hizo al riva. **Busca la CAMP. CONCHA en Cueva Cardumen (Ruta 125)**.

6 En ocasiones, en el **tejado del Centro Comercial de Ciudad Calagua** habrá unas liquidaciones alucinantes de ítems y te podrás comprar hasta una tele. Para informarte de la fecha en que se producen, mira los anuncios de la tele.

7 **El Equipo Magma en Rubí y el Aqua en Zafiro y Esmeralda tienen su guarida** al noroeste de Ciudad Calagua. Dentro encontrarás la Máster Ball, pero no la olvides porque, en Rubí y Zafiro, tras derrotar a los malos, la puerta se cerrará.

8 **En el desierto de la Ruta 111 hallarás el Fósil Raíz y el Fósil Garra**. Elige uno de los dos y llévalo a Devon S.A. para conseguir a Lileep (FÓSIL RAÍZ) o a Anorith (FÓSIL GARRA).

9 **Para que el feo Pokémon Feebas evolucione en Milotic**, hay que hacer que su belleza crezca alimentándolo con PokéCubos de sabor seco. Fabrícatelos con la Baya Alagama (Ruta 115) o la Baya Meluce (Ruta 119) en la Licuabayas de Ciudad Calagua. Dale a Feebas siete u ocho de esos PokéCubos y la próxima vez que suba de nivel, evolucionará a Milotic.

10 ¿Tienes poco dinero y quieres ahorrar? Pues los **Refrescos de la Casa de la Playa (Ruta 109), son una estupenda alternativa a las Pociones.** Cuestan igual y restauran más PS.

11 **Con la Esc. Corazón podrás pagar los servicios del Tutor de Movimientos**. Aunque hay muchas, puedes encontrar una al principio de la Ruta 118, junto a una roca, y otra en una islita que hay al sur de la Ruta 105.

12 **Las flautas que te fabrican en el Taller de Vidrio son una pasada**. Algunas tienen el poder de despertar a los Pokémon dormidos o de eliminarles la confusión.

13 Aunque es raro, puede que alguno de tus Pokémon **se vea infectado por un virus llamado Pokérus**. No te preocupes, has tenido mucha suerte porque un Pokémon infectado mejorará sus características de forma extraordinaria.



14 Si llevas en tu Mochila objetos como **Perla Grande, Pepita, Tr. Estrella, Perla, Mini Seta o Polvoestelar**, pásate por una tienda, véndelos y recibirás a cambio un montón de pasta.

15 **Clamperl evolucionará a Huntail** si lo intercambias equipado con Diente Mar, y a Gorebyss si lo intercambias llevando la Escama Mar.

16 Cualquier Pokémon salvaje, pero especialmente los Pokémon legendarios, suelen tener valores de velocidad, ataque y defensa que no se

corresponden con su nivel. El motivo es que nadie los ha entrenado, así que **procura mejorarlos con Proteínas, Calcio, etc.**

17 **Equipa a Groudon con Arena Fina** (la consigues en la Ruta 109) y harás que su ataque Terremoto sea mucho más demoledor.

18 **Equipa a Kyogre con Agua Mística** para que sus ataques de agua sean más poderosos. Recuerda que el **Agua Mística es un objeto que tiene equipado el Castform** que recibes en el Instituto Meteorológico.

19 **Aromaterapia y Campana Cura son movimientos** muy chulos que permiten sanar los problemas de estado de tu equipo. Úsalos en las batallas dos contra dos y verás.

20 El **movimiento Hidrochorro** disminuye el poder de los ataques de Fuego rivales, y Chapoteolodo el de los ataques Eléctricos. Son ideales para proteger al compañero en las batallas dos contra dos.



21 **Si te haces con Bagon y lo entrenas, podrás conseguir al terrorífico Salamence.** Para hacerte con Bagon ve a la Cascada Meteoro y entra en la caverna más profunda que haya. Podrás hacerte con él en la zona en la que está la MT02 (Garra Dragón).

22 **Para conseguir a Shedinja hay que subir a Nincada al nivel 20 y cumplir un requisito especial.** En el momento que Nincada llegue al nivel 20, no debes tener en tu equipo a más de cinco Pokémon (y al menos una Poké Ball en la Mochila).

23 **Gracias a su habilidad Superguarda, es muy difícil dañar a Shedinja.** Solo podrán ponerle fuera de combate los ataques que sean muy efectivos contra su tipo (que por si no lo sabéis es Bicho-Fantasma).

24 **Equipar con bayas a un Pokémon puede resulta muy útil durante un combate.** Si la baya tiene alguna propiedad curativa, en cuanto el Pokémon vea que la necesita, la usará.

25 **Hay varios tipos de Repelente**, unos duran más pasos que otros, pero **todos sirven para ahuyentar a los Pokémon salvajes.** Cuando lo uses, recuerda que los Pokémon salvajes que ahuyentarás serán del mismo nivel o inferior que el nivel de tu primer Pokémon.

26 **¿Conoces el secreto de la Baya Lichi?** Esta extraña baya la recolectas en la Isla Espejismo y cuando la eches en la Licuabayas, conseguirás un **Pokécubo Dorado.** Dáselo a un Pokémon y verás como su Carisma y Dulzura aumentarán un montón. ¡Cómo mola, oye!

27 Fíjate que **Castform, gracias a su habilidad Predicción, es capaz de cambiar de aspecto y de tipo según el tiempo que haga.** Si hace sol, cambiará a tipo Fuego; si llueve, cambiará a tipo Agua y si graniza, cambiará a tipo Hielo.

28 Si tienes la **MT 43 o Daño Secreto** (te la da un chaval en la Ruta 111), enséñasela a un Pokémon y podrás abrir tu Base Secreta en alguna ruta de Hoenn. Por cierto, **si quieres una base amplia, prueba en la Ruta 114, en un árbol** que hay en una pequeña isla.

29 **Si un Pokémon rival usa Vuelo, Buceo o Excavar, abandonará el campo de batalla durante un turno**, evitando así que cualquier ataque tenga efecto sobre él. Si usa Excavar, únicamente podrás acertarle con Terremoto; y si usa Vuelo, podrás darle usando Tornado o Trueno.

30 **Para hacerte con Relicanth busca en el fondo del mar de las Rutas 124, 125 y 126**, aunque no olvides que es muy raro. Hacerse con Relicanth es imprescindible para resolver el misterio de la Cámara Sellada (Ruta 134).



31 **Para resolver el misterio de la Cámara Sellada también necesitas a Wailord.** Búscalo surfeando en la Ruta 129, pero es tan raro que lo mejor es capturar a Walrein y entrenarlo hasta que evolucione a Wailord (nv. 40). Hazte con Walrein en Ciudad Calagua utilizando la Supercaña.

32 En Esmeralda, si te has hecho con el Signo Magma, entonces podrás **buscar la Guarida Magma en el Desfiladero.**

33 En Esmeralda, cuando ganes la Liga Pokémon, **a la derecha de la entrada a la Zona Safari aparecerá un área nueva.** En ella encontrarás a Pokémon como Miltank o Shuckle.

34 Cuando tengas que componer frases pulsa la tecla **Select y cambiarás del Modo Grupo y al MODO A-Z**, un modo mucho más eficaz y sencillo para componer tus frases preferidas.

35 **¿Buscas a Chimecho y no lo encuentras?** Pues está en la **hierba que hay en la cima de Monte Pírico**, lo que pasa que hay muy pocos y por eso tarda en aparecer.

36 Usa la **Bici Carreras** para pasar por encima del suelo quebradizo como el del Pilar Celeste.

37 Con la **Bici Acrobática** sube rampas y haz cabriolas sobre puentes como los de la Ruta 119.

38 Antes de usar los movimientos Tragar y Escupir hay que utilizar el movimiento Reserva para acumular energía.

39 En Esmeralda, en el Frente de Batalla, podrás hacerte con Sudowoodo y con Smeargle.

POKéMON COLOSSEUM



1 El **Ataque Oscuro de los Pokémon Oscuros** tiene la ventaja de que el daño que inflige no depende del tipo del rival.

2 Aprovéchate de vez en cuando del movimiento **Hiperestado**. Si un Oscuro entra en ese estado, entonces tendrá más probabilidades de dar un golpe crítico al rival.

3 **Si tu Pokemon entra en Hiperestado, has tenido mucha suerte**. Usa la opción de Llamar y verás como su barra de impureza baja un montón. Objetivo superado.

4 **Para purificar completamente a un Oscuro puedes hacer todas estas cosas**: incluirlo en tu equipo, hacerle combatir, llamarlo cuando esté en Hiperestado, dejarlo en la Guardería y utilizar Aromas.

5 **La velocidad a la que se purifica un Oscuro dependen de su naturaleza**. Por ejemplo, si haces combatir mucho a un Pokémon de naturaleza Audaz, se purificará bastante más rápido que uno de naturaleza Tímida.

6 Ten **cuidadito con los ataques Terremoto y Explosión**, son muy poderosos, pero en las batallas dos contra dos también golpean al compañero.

7 Si tu **Espeon de inicio usa Refuerzo** en un combate dos contra dos, hará que el golpe que dé el compañero sea más poderoso de lo que se espera.

8 En las **batallas dos contra dos algunos movimientos tienen el poder de proteger al Pokémon** que lo usa y a su compañero. Reflejo, Pantalla Luz y Velo Sagrado tienen ese efecto.

9 **No busques ninguna Máquina Oculta**, en Pokémon Colosseum no hay ninguna.

10 **Si un Pokémon usa la Baya Caquic se recuperará de la confusión** y si usa la Baya Zidra, entonces recuperará 30 PS. Las podrás conseguir en Villa Ágata, del anciano que tiene un Taillow.

11 **Para gastar sabiamente tus PokéVales**, cómprate Rayo Hielo (MT 13), Rayo (MT 24), Psíquico (MT29) y mejora los ataques de tu equipo.



12 Si quieres **administrar bien tus Flautas del Tiempo**, reserva una para purificar el magnífico Tyranitar de Néfiro, el auténtico jefe de la banda Cífer.

13 **La Estratex es una opción de la PAD** con la que podrás consultar algunos datos de los Pokémon que te hayas encontrado durante el juego. Conseguirás este artefacto hablando con la maestra del Centro Prepa de Ciudad Oasis.

14 **Derrota a Néfiro en Torre Colosal** y podrás usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis. Cuando lo hagas podrás intercambiar Pokémon con las Rubí, Zafiro, Rojo y Verde.

15 Muchos de los Pokémon que capturas en Colosseum te servirán para **completar la Pokédex Nacional de Rojo y Verde.** Por ejemplo, lleva a Bayleef a la Guardería de Isla Quarta y podrás hacer con un hermoso Chikorita.

16 **Cuando te hayas hecho con 47 Pokémon Oscuros**, aparecerá un misterioso entrenador con un Togetic Oscuro. Búscalo en el Puesto de Servicio.

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

1 Durante tu aventura por **Kanto encontrarás dos Snorlax dormidos que bloquean el camino.** Para despertarlos hay que usar la Poké Flauta.

2 Aparte del **Tutor de Movimientos que vive en Isla Secunda**, durante el camino encontrarás muchos personajes capaces de enseñar fantásticos movimientos a tus nuevos Pokémon. No te cobrarán por hacerlo, pero solo podrás solicitar sus servicios una vez.

3 **Si quieres llevarte una bici de la Tienda de Bicis de Ciudad Celeste**, tendrás que conseguir el Bono Bici. Para conseguirlo tendrás que ir a Ciudad Carmín y hablar con el presidente del Club de Fans Pokémon.

4 Para conseguir bayas a mogollón ve **a Isla Secunda y juega en el Dodrio a por bayas**.

5 **El Tutor de Movimientos de Isla Secunda enseñará a tus Pokémon** todos los movimientos olvidados, pero para que lo haga tienes que darle **Mini setas o una Seta grande**. Búscalas con el Buscaobjetos o en los Paras y Parasect salvajes.

6 **Para conseguir la Máster Ball, tendrás que llegar a Ciudad Azafrán y salvar de las garras del Team Rocket** al Presidente de Silph S.A. Resérvala para capturar a Raikou, Entei o Suicune.

7 **La única forma de conseguir al genial Azurill es en la Guardería** y para ello necesitas algún Marill o Azumarill equipado con Incienso Mar.

8 **Cuando Golbat sea feliz lo verás evolucionar al bueno de Crobat**. No olvides que la felicidad de un Pokémon aumenta un montón si lo sacas a combatir y haces que consiga la victoria.

9 **Intercambia a Seadra (equipado con la Escama Dragón)** con tu Pokémon Colosseum de GameCube y lo verás evolucionar a Kingdra.





10 **Si buscas la Escama Dragón**, ve a Isla Exta y surfea al sur de la Vía Acuática.

11 **Para activar la opción Regalo MIST.** ve a una tienda y rellena el formulario del mostrador con la frase: "Conexión con todos"



12 Después de arreglar la Máquina de Redes de Isla Prima podrás **entrar en Cueva Celeste y hacerte con Mewtwo.**

13 **Para hacerse con Politoed hay que intercambiar un Poliwhirl equipado con la Roca del Rey.** Busca en Isla Sétima (en el Cañón Sétano).

14 **Intercambia un Onix equipado con Rev. Metálico y lo verás evolucionar a Steelix.** Y por si te hace falta, encontrarás el Rev. Metálico cerca del Pilar Recuerdo de Isla Inta.

15 **Busca un Scyther en la Zona Safari (solo Rojo Fuego)**, equípalo con el Rev. Metálico, intercámbialo y lo verás evolucionar a Scizor.

16 **Consigue un Porygon en Ciudad Azulona, equípalo con Mejora**, intercámbialo y lo verás evolucionar a Porygon2. Encontrarás Mejora en el Almacén del Team Rocket de Isla Inta.



17 **Tras derrotar al Alto Mando, el perro legendario que aparecerá en tu cartucho dependerá de tu Pokémon de inicio.** Si elegiste a Charmander, aparecerá Suicune; si el elegido fue Bulbasaur, aparecerá Entei; y si a quien elegiste fue a Squirtle, entonces verás a Raikou.

18 **Ditto puede reproducirse con montones de Pokémon**, incluidos aquellos que carecen de género como Magnemite, Voltorb, Staryu.

19 **Deoxys vive en una misteriosa isla llamada Isla Origen.** Para viajar hasta allí necesitas un ticket especial que se consigue en eventos especiales organizados por Nintendo.



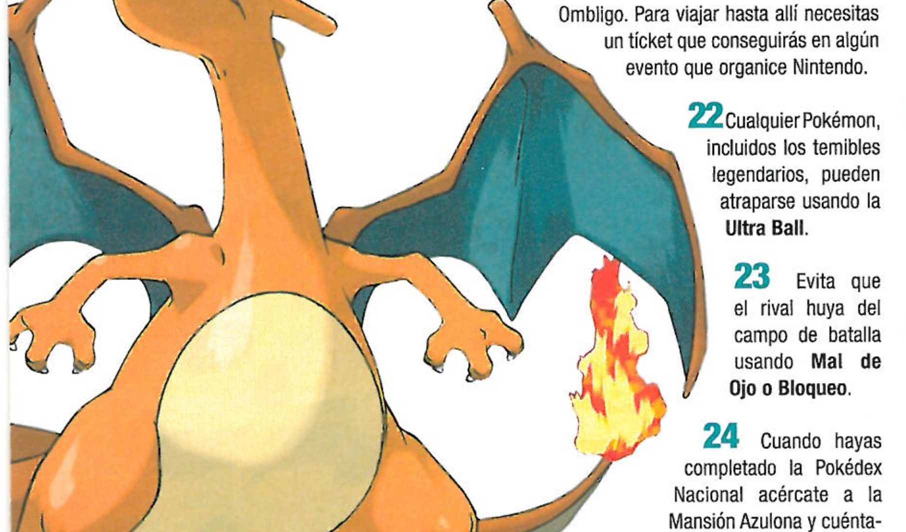
20 **Si buscas un Huevo del que salga Wynaut, necesitas una pareja de Wobbuffet** y que uno de ellos lleve equipado Incie. Suave. Encontrarás el Incie. Suave en la Cueva Perdida (Isla Exta)

21 **Lugia y Ho-oh viven en un islote, situado entre Isla Quarta e Isla Inta**, llamado Roca Ombligo. Para viajar hasta allí necesitas un ticket que conseguirás en algún evento que organice Nintendo.

22 Cualquier Pokémon, incluidos los temibles legendarios, pueden atraparse usando la **Ultra Ball**.

23 Evita que el rival huya del campo de batalla usando **Mal de Ojo o Bloqueo**.

24 Cuando hayas completado la Pokédex Nacional acércate a la Mansión Azulona y cuéntaselo a los chicos de Game Freak. Te darán un Diploma que demostrará que eres un verdadero maestro.





25 **Equipa con Mon. Amuleto al primer Pokémon de tu equipo** y el dinerito que ganes por cada victoria se multiplicará por dos.

26 Si no tienes para ver a Oak, siempre que veas un **PC como el del Centro Pokémon fíjate en la opción que pone PC del PROF. OAK**. Gracias a ella podrás comunicarte con él y pedirle que evalúe como marcha tu trabajo con la Pokédex.



27 **En Ciudad Fucsia hay un Tutor de Movimientos que enseña el movimiento Sustituto.** Cuando un Pokémon usa Sustituto crea un señuelo que tendrá 1/4 de sus PS. Si combinas este movimiento con Restos y con Protección, puedes elaborar estrategias alucinantes.

28 **Si te haces con un Snorlax, sin duda te alegrarás un montón.** Sus niveles de PS, ATAQUE y DEF. ESP. son alucinantes, pero lo mejor del tema es que, además, es el único Pokémon que puede tener la **habilidad Inmunidad**. Gracias a ella, nadie, humano o Pokémon, podrá envenenarlo y eso, en ciertas ocasiones, te dará mucha ventaja.

29 **Prueba con Snorlax la combo Descanso y Ronquido (o Sonámbulo).** Con Descanso, nuestro amigo Snorlax se echará a dormir para recuperar PS, mientras que gracias a Ronquido (o Sonámbulo) podrá atacar mientras duerme. ¡Menuda sorpresa se va a llevar tu rival!

30 **Ditto vive en las Rutas 13, 14 y 15**, pero es en la 14 donde te será más fácil encontrarlo.

Fichas de Pokémon Esmeralda

37 Vulpix

• Pokémon Zorro • Peso: 9,9 Kg • Mide: 0,6 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Fuego
- **Habilidad:** Absorber fuego: se carga si recibe fuego.
- **Evolución:** Ninetales con un Piedra Fuego.
- **Grupo Huevo:** Tierra.

Localización

Monte Pírico.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
05,06,10,11,17,20,21,
23,27,28,32,35,38,
42,43,44,45,50

Máquinas Ocultas:
Ninguna

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★★☆☆
Ataque	★☆☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Con su habilidad evita el daño de los ataques Fuego.

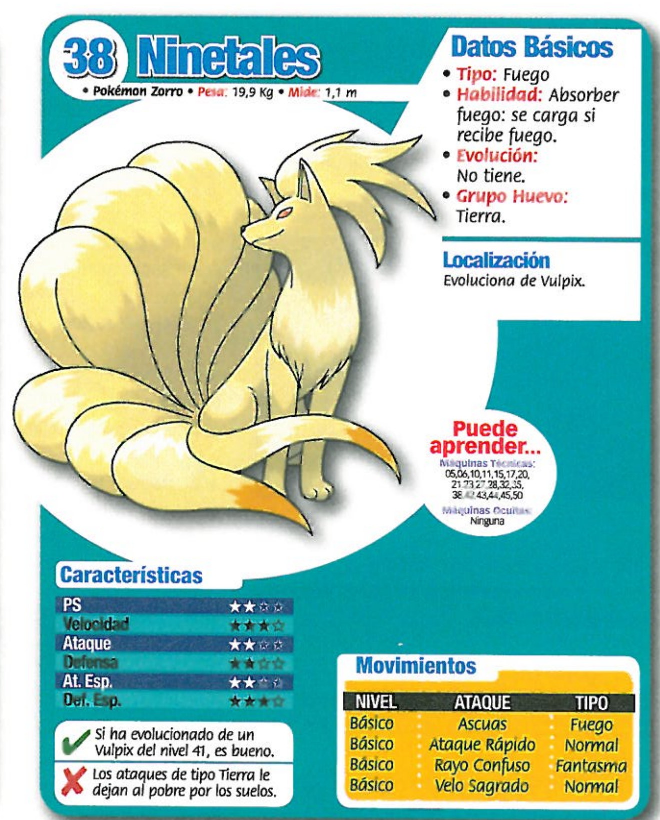
✘ Necesita una Piedra Fuego para poder evolucionar.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ascuas	Fuego
Nv 5	Látigo	Normal
Nv 9	Rugido	Normal
Nv 13	Ataque Rápido	Normal
Nv 17	Fuego Fatuo	Fuego
Nv 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Cerca	Psíquico
Nv 29	Lanzallamas	Fuego
Nv 33	Velo Sagrado	Normal
Nv 37	Rabia	Fantama
Nv 41	Giro Fuego	Fuego

38 Ninetales

• Pokémon Zorro • Peso: 19,9 Kg • Mide: 1,1 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Fuego
- **Habilidad:** Absorber fuego: se carga si recibe fuego.
- **Evolución:** No tiene.
- **Grupo Huevo:** Tierra.

Localización

Evoluciona de Vulpix.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
05,06,10,11,15,17,20,
21,23,27,28,32,35,
38,42,43,44,45,50

Máquinas Ocultas:
Ninguna

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★★★☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★☆☆
Def. Esp.	★★★☆

✔ Si ha evolucionado de un Vulpix del nivel 41, es bueno.

✘ Los ataques de tipo Tierra le dejan al pobre por los suelos.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	Ataque Rápido	Normal
Básico	Rayo Confuso	Fantasma
Básico	Velo Sagrado	Normal

39 Jigglypuff

• Pokémon Globo • Peso: 1,0 Kg • Mide: 0,3 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Normal
- **Habilidad:** Gran encanto: emboba al mínimo contacto.
- **Evolución:** Wigglytuff con Piedra Lunar.
- **Grupo Huevo:** Hada.

Localización

Ruta 115.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
01,02,06,10,11,13,14,16,17,18,20,
21,22,24,25,27,28,29,30,31,32,33,
34,35,38,42,43,44,45,49

Máquinas Ocultas:
04,05

Características

PS	★★★★
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★☆☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★☆☆☆

✔ Su nivel de PS es realmente extraordinario.

✘ Por el contrario, su velocidad y su defensa son muy malas.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Desenrollar	Roca
Nv 24	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Mimético	Normal
Nv 44	Vozarrón	Normal
Nv 49	Doble Filo	Normal

40 Wigglytuff

• Pokémon Globo • Peso: 12,0 Kg • Mide: 1,0 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Normal
- **Habilidad:** Gran encanto: emboba al mínimo contacto.
- **Evolución:** No tiene.
- **Grupo Huevo:** Hada.

Localización

Evoluciona de Jigglypuff.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
01,02,06,10,11,13,14,15,16,17,1
8,20,22,24,25,27,28,29,30,31,32
,33,34,35,38,42,43,44,45,49

Máquinas Ocultas:
04,05

Características

PS	★★★★
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★★☆☆
Def. Esp.	★☆☆☆

✔ La cantidad de MT´s que puede aprender es enorme.

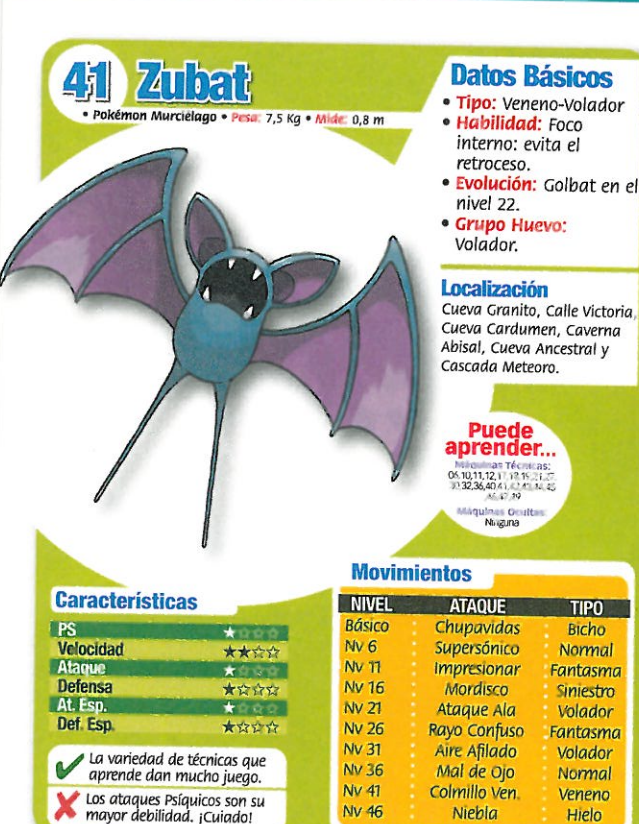
✘ Una vez que le evolucionas, ya no aprende ningún ataque.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Canto	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Doblebofetón	Normal

41 Zubat

• Pokémon Murciélago • Pesa: 7,5 Kg • Mide: 0,8 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Veneno-Volador
- **Habilidad:** Foco interno: evita el retroceso.
- **Evolución:** Golbat en el nivel 22.
- **Grupo Huevo:** Volador.

Localización

Cueva Granito, Calle Victoria, Cueva Cardumen, Caverna Abisal, Cueva Ancestral y Cascada Meteoro.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,10,11,12,17,18,19,21,27,30,32,36,40,41,42,43,44,45,46,47,49

Máquinas Ocultas:
Ninguna

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★★☆☆
Ataque	★☆☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★☆☆☆

✔ La variedad de técnicas que aprende dan mucho juego.

✘ Los ataques Psíquicos son su mayor debilidad. ¡Cuidado!

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Chupavidas	Bicho
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 26	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 31	Aire Afilado	Volador
Nv 36	Mal de Ojo	Normal
Nv 41	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 46	Niebla	Hielo

42 Golbat

• Pokémon Murciélago • Pesa: 55,0 Kg • Mide: 1,6 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Veneno-Volador
- **Habilidad:** Foco interno: evita el retroceso.
- **Evolución:** Crobat cuando es feliz.
- **Grupo Huevo:** Volador.

Localización

Calle Victoria, Cascada Meteoro, Cueva Ancestral, Pilar Celeste y Caverna Abisal.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,10,11,12,15,17,18,19,21,27,30,32,36,40,41,42,43,44,45,46,47,49

Máquinas Ocultas:
Ninguna

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★★★☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ La combinación de sus ataques es muy buena.

✘ Tienes que tratarlo con mucho cariño para que sea feliz.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Chupavidas	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo

43 Oddish

• Pokémon Hierbajo • Pesa: 5,4 Kg • Mide: 0,5 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Planta-Veneno
- **Habilidad:** Clorofila: con sol, sube la velocidad.
- **Evolución:** Gloom en el nivel 21.
- **Grupo Huevo:** Planta.

Localización

Rutas 110,117,119 a121 y 123, Zona Safari (en el norte y en el sur).

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,09,10,11,17,19,21,22,27,32,36,42,43,44,45

Máquinas Ocultas:
01,05

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★☆☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Con Día Soleado, dobla su velocidad por su habilidad.

✘ Para que aprendas Rayo Solar, tienes que utilizar la MT22.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Absorber	Planta
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 32	Luz Lunar	Normal
Nv 39	Danza Pétalo	Planta

44 Gloom

• Pokémon Hierbajo • Pesa: 8,6 Kg • Mide: 0,8 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Planta-Veneno
- **Habilidad:** Clorofila: con sol, sube la velocidad.
- **Evolución:** Vileplume con Piedra Hoja, y Bellosom con Piedra Solar.
- **Grupo Huevo:** Planta.

Localización

Rutas 121 y 123. Zona Safari (en el norte).

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,09,10,11,17,19,21,22,27,32,36,42,43,44,45,

Máquinas Ocultas:
01,05

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★★☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Puedes elegir cualquiera de las dos evoluciones....

✘ Aunque para ello necesita usar Piedra Hoja o Piedra Solar.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 35	Luz Lunar	Normal
Nv 44	Danza Pétalo	Planta

Fichas de Pokémon Esmeralda

45 Vileplume

• Pokémon Flor • Pesa: 18,6 Kg • Mide: 1,2 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Planta-Veneno
- **Habilidad:** Clorofila: con sol, sube la velocidad.
- **Evolución:** No tiene.
- **Grupo Huevo:** Planta.

Localización

Evoluciona de Gloom.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas: 06,09,10,11,15,17,19,21,22,27 ,32,36,42,43,44,45,

Máquinas Ocultas: 01,05

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★★☆
At. Esp.	★★★☆
Def. Esp.	★★★☆

✔ Tiene mejor defensa que Gloom, pero el resto, parecido.

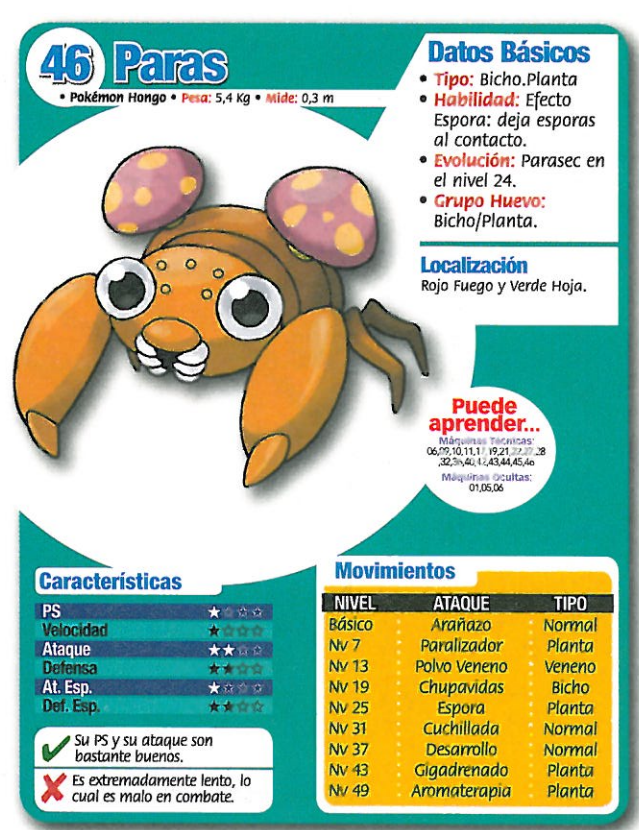
✘ Con el entrenamiento solo aprende un ataque.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Absorber	Planta
Básico	Aromaterapia	Planta
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Megaagotar	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta

46 Paras

• Pokémon Hongo • Pesa: 5,4 Kg • Mide: 0,3 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Bicho.Planta
- **Habilidad:** Efecto Espora: deja esporas al contacto.
- **Evolución:** Parasec en el nivel 24.
- **Grupo Huevo:** Bicho/Planta.

Localización

Rojo Fuego y Verde Hoja.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas: 06,09,10,11,17,19,21,22,27,28 ,32,36,40,42,43,44,45,46

Máquinas Ocultas: 01,05,06

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Su PS y su ataque son bastante buenos.

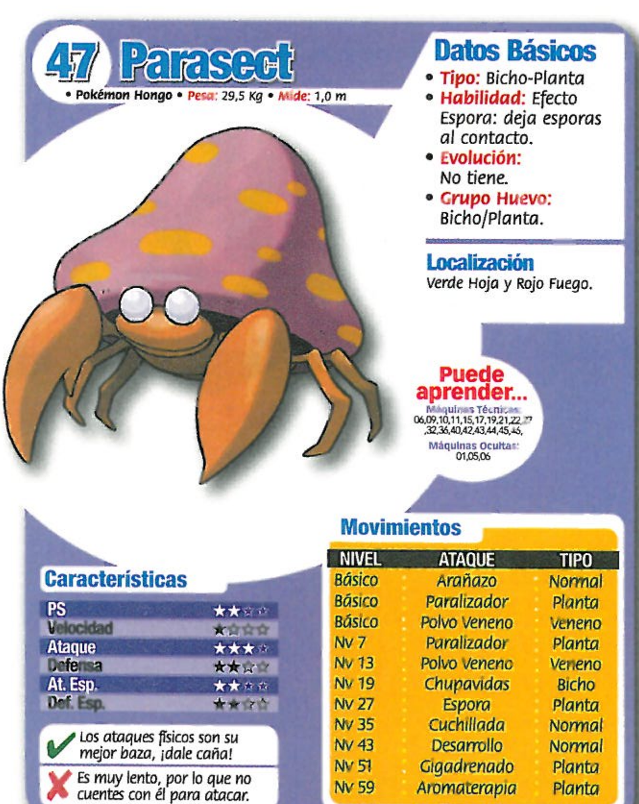
✘ Es extremadamente lento, lo cual es malo en combate.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Arañazo	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 19	Chupavidas	Bicho
Nv 25	Espora	Planta
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 37	Desarrollo	Normal
Nv 43	Gigadrenado	Planta
Nv 49	Aromaterapia	Planta

47 Parasect

• Pokémon Hongo • Pesa: 29,5 Kg • Mide: 1,0 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Bicho-Planta
- **Habilidad:** Efecto Espora: deja esporas al contacto.
- **Evolución:** No tiene.
- **Grupo Huevo:** Bicho/Planta.

Localización

Verde Hoja y Rojo Fuego.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas: 06,09,10,11,15,17,19,21,22,27 ,32,36,40,42,43,44,45,46,

Máquinas Ocultas: 01,05,06

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★★☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Los ataques físicos son su mejor baza, ¡dale caña!

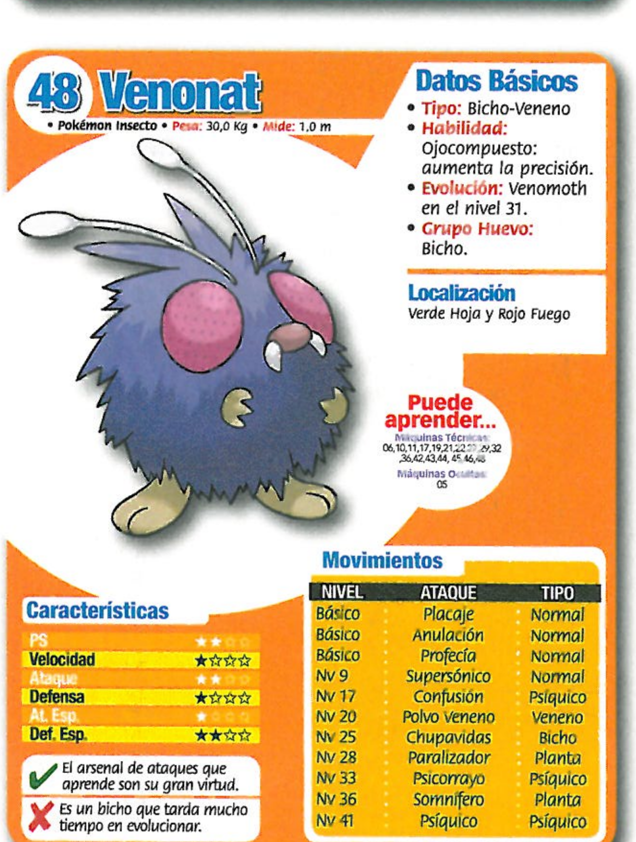
✘ Es muy lento, por lo que no cuentes con él para atacar.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 19	Chupavidas	Bicho
Nv 27	Espora	Planta
Nv 35	Cuchillada	Normal
Nv 43	Desarrollo	Normal
Nv 51	Gigadrenado	Planta
Nv 59	Aromaterapia	Planta

48 Venonat

• Pokémon Insecto • Pesa: 30,0 Kg • Mide: 1,0 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Bicho-Veneno
- **Habilidad:** Ojocompuesto: aumenta la precisión.
- **Evolución:** Venomoth en el nivel 31.
- **Grupo Huevo:** Bicho.

Localización

Verde Hoja y Rojo Fuego

Puede aprender...

Máquinas Técnicas: 06,10,11,17,19,21,22,27,29,32 ,36,42,43,44, 45,46,48

Máquinas Ocultas: 05

Características

PS	★★☆☆
Velocidad	★☆☆☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ El arsenal de ataques que aprende son su gran virtud.

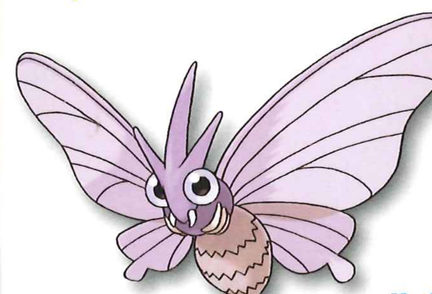
✘ Es un bicho que tarda mucho tiempo en evolucionar.

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Placaje	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Profecía	Normal
Nv 9	Supersónico	Normal
Nv 17	Confusión	Psíquico
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 25	Chupavidas	Bicho
Nv 28	Paralizador	Planta
Nv 33	Psicorrayo	Psíquico
Nv 36	Somnífero	Planta
Nv 41	Psíquico	Psíquico

49 Venomoth

• Pokémon Polilla V • Pesa: 12,5 Kg • Mide: 1,5 m



Datos Básicos

- **Tipo:** BIcho-Veneno
- **Habilidad:** Polvo escudo: evita los efectos secundarios.
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo Huevo:** Bicho.

Localización

Verde Hoja y Rojo Fuego.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,10,11,15,17,19,21,22,27,29,32,36,40,42,43,44,45,46,48

Máquinas Ocultas:
05

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Placaje	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Profecía	Normal
Básico	Viento Plata	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Nv 9	Supersónico	Normal
Nv 17	Confusión	Psíquico
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 25	Chupavidas	Bicho
Nv 28	Paralizador	Planta
Nv 31	Tornado	Volador
Nv 36	Psicorrayo	Psíquico
Nv 42	Somnífero	Planta
Nv 52	Psíquico	Psíquico

Características

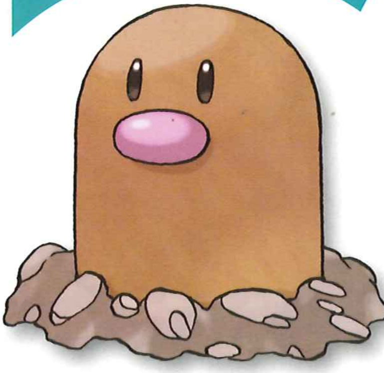
PS	★★☆☆
Velocidad	★★★☆
Ataque	★★☆☆
Defensa	★★☆☆
At. Esp.	★★★☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Con su velocidad, puede dormir al oponente rapidito.

✘ Le hacen demasiado daño los ataques de Fuego y Psíquico.

50 Diglett

• Pokémon Topo • Pesa: 0,8 Kg • Mide: 0,2 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Tierra.
- **Habilidad:** Velo. Arena: más evasión en Tormenta Arena.
- **Evolución:** Dugtrio en el nivel 26.
- **Grupo Huevo:** Tierra.

Localización

Rojo Fuego y Verde Hoja.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,10,11,17,21,26,27,28,32,36,39,40,42,43,44,45,46

Máquinas Ocultas:
01,06

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 9	Magnitud	Tierra
Nv 17	Excavar	Tierra
Nv 21	Golpes Furia	Normal
Nv 25	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 41	Terremoto	Tierra
Nv 49	Fisura	Tierra

Características

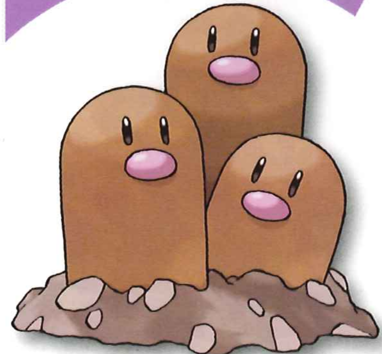
PS	★☆☆☆
Velocidad	★★☆☆
Ataque	★★★☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★☆☆☆

✔ Aprende Fisura, un ataque que deja tieso a cualquiera.

✘ Para capturarlo hace falta un Pokémon muy rápido.

51 Dugtrio

• Pokémon Topo • Pesa: 33,3 Kg • Mide: 0,7 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Tierra.
- **Habilidad:** Velo Arena: más evasión en Tormenta Arena. Trampa Huida: Evita la huida.
- **Evolución:** No tiene.
- **Grupo Huevo:** Tierra.

Localización

Verde Hoja y Rojo Fuego.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
06,10,11,15,17,21,26,27,28,32,36,39,40,42,43,44,45,46

Máquinas Ocultas:
01,06

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Triataque	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 5	Gruñido	Normal
Nv 9	Magnitud	Tierra
Nv 17	Excavar	Tierra
Nv 21	Golpes furia	Normal
Nv 25	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 26	Bucle Arena	Tierra
Nv 38	Cuchillada	Normal
Nv 51	Terremoto	Tierra
Nv 64	Fisura	Tierra

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★★★★
Ataque	★★☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★★☆☆

✔ Su gran velocidad le hace superior y le compensa.

✘ Su mejor ataque, Terremoto, no lo aprende hasta el Nv 51.

52 Meowth

• Pokémon Gato-Araña • Pesa: 4,2 Kg • Mide: 0,4 m



Datos Básicos

- **Tipo:** Normal
- **Habilidad:** Recogida: puede tomar objetos.
- **Evolución:** Persian en el nivel 28.
- **Grupo Huevo:** Tierra.

Localización

Frente Batalla.
Intercambio por Skitty.

Puede aprender...

Máquinas Técnicas:
03,06,10,11,12,17,18,21,23,24,25,27,28,30,32,34,40,41,42,43,44,45,46,49

Máquinas Ocultas:
01,05

Movimientos

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv 10	Mordisco	Siniestro
Nv 18	Día de Pago	Normal
Nv 25	Finta	Siniestro
Nv 31	Chirrido	Normal
Nv 36	Golpes Furia	Normal
Nv 40	Cuchillada	Normal
Nv 43	Sorpresa	Normal
Nv 45	Contoneo	Normal

Características

PS	★☆☆☆
Velocidad	★★★☆
Ataque	★☆☆☆
Defensa	★☆☆☆
At. Esp.	★☆☆☆
Def. Esp.	★☆☆☆

✔ Aprende Día de Pago, un movimiento que da pasta.

✘ Salvo la velocidad, sus características son malas.



The Pokémon Company
3+
www.pegi.info
Nintendo
ENTRA EN MUNDO MISTERIOSO
¡COMO UN POKéMON!
Los contenidos de POKéMON MUNDO MISTERIOSO EQUIPO DE RESCATE AZUL para Nintendo DS y EQUIPO DE RESCATE ROJO para Game Boy Advance son casi iguales. Por favor, compra la versión que corresponda a la consola que tengas.
©2006 Pokémon. ©1995-2006. Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo.
Pokémon Mundo misterioso
Equipo de rescate azul
Pokémon Mundo misterioso
Equipo de rescate rojo
GAME BOY ADVANCE
¿Te atreves a ser un POKéMON y a superar toda clase de peligros, combatiendo en tiempo real, a través de 47 mazmorras? ¡Anímate! Muchos POKéMON están en peligro y sólo tú puedes salvarlos. Lidera un Equipo de Rescate ¡y descubre todos los secretos que esconde POKéMON Mundo Misterioso!
NINTENDO DS lite
www.pokemon.nintendo.es
GAME BOY micro
GAME BOY ADVANCE SP